

平成元年6月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第6号(通巻27号)昭和62年9月11日第2種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

月刊 MSX-FAN

6

1989/JUNE/390YEN

●NEW

プロ野球 ファミリースタジアム

田代まさしのプリンセスがいっぱい

ディスクステーション初夏号

秘録 茅斬り館

ファンタジーゾーンII

ファンタジーIII

天九牌

プライベート・スクール

●LIST

ゲームプログラム

12本!

●ATTACK

パックマニア

時空の花嫁/ディガノの魔術

●**ゲーム十字軍**
〔**コーカサーと激ペナ決勝大会**〕
●**情報満載**



SONY

諸君、クリエイティ

伝授 DEN JU

ゲームプログラミングの術

我輩ドクタープログは「宇宙戦争ゲーム デメロン」をつくったのである。

第1部

ゲームプログラミングツール内のスプライトエディターを用いよ。

我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラが作れる。しかも、そのままゲームのプログラムに組み込めるのである。



第2部

駆使せよ、グラフィックキャラクターエディター。



次は背景である。宇宙空間も、ウツソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。



第3部

グラフィックエディターを大活用だ。

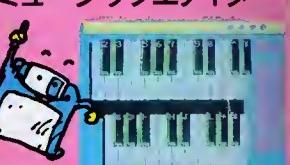
「ツール」の中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログの力作である。



第4部

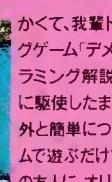
サウンドづくりはミュージックエディターにおまかせあれ。

FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。



第5部

完成である。プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。



かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。XD-J「ゲームプログラミング解説本」「ゲームプログラミングツール」を十二分に駆使したまえ。ふつうならムカシ背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろう。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。



パソコン3大秘術である。

プリントの術

プリントショップII MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき裏面・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなバーティ招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に發揮してほしいものだ。

表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡単グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

作品派?実用派?2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ!という作品ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット

プリントショップII

Print Shop

MSX₂ ×2

HBS-BO14D 標準 12,800円(税別)
リボンカートリッジ(黒)HBP-R1 標準価格 700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C 標準価格 1,000円(税別)

C 1989, Sony Corporation
© Broderbund Japan

秘術マスターのクリエイティブマシン

①ゲームづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。②日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、(JIS第2水準漢字ROM)と約15万語(複合語含む)内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵している。もう日本語は万全であるぞ。③FM音源であるから、ゲームの音は

音量十分 8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音

音・音色データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。

今まで通りPSGももちろん装備。④まさに自然画モードである 1.9万色の自然画再現。

⑤もちろん横スムーズスクロール可能である。

クリエイティブパソコン

F1XDJ

MSX₂₊
HB-F1XDJ 標準 69,800円(税別)



MSX界の
実力機だ!

ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。
諸君の有能な書記となるだろう。



●画面表示はゆとりの30文字×20行 ●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE 対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。● JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。

●ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト 文書作左衛門

MSX₂ HBS-BO12D 標準 6,800円(税別)
200×2 ©Sony Corporation/イラストデザイン ©Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。
諸君のネットワークづくりを助けよう。



●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイドス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト

はがき書右衛門

MSX₂ HBS-BO13D 標準 7,800円(税別)
200×3 ©Sony Corporation

FOR
CREATIVE
MIND

つくる心をひろげる。

MSX/パソコンの力を引き出す鮮明画面である

トリニトロンカラーモニター

CPS-14F1

60,000円(税別)

ついに

カラー印字である。

①プリントショップIIと

組み合わせれば、カラーワードオフィス機能。グラ

フィックエディターでつくった

CGのハードコピーが、カラーでできる。②マルチフォントだ。6種の

書体を説く。③JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ビットである。

サマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準 49,800円(税別)

*マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

T&ESOFT®



S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME —【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

アニメーション大好きユーザーに捧げる アドベンチャーゲーム初、前代未聞の全編アニメーションを実現。地球と宇宙空間の二元で繰り広げられる、近未来SFアドベンチャー。「21世紀後半、太陽系外への人類移住計画をめぐる陰謀が引き起こす、太陽系滅亡の危機!!」マウス完全対応により操作性が従来よりも格段に向上了。

MSX2 / MSX2+
3.5" 2DD・3枚組 ¥8,800

七
行
事

好評発売中!!



★T&E SOFTの最新情報がイッパイ!! テレフォンサービス 052-776-8500

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社にお届けください。販売店へお問い合わせください。

■マガジンNo.20に希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求書をお送りください。（裏面の請求はお断わりします）

■ 89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(裏表での請求はお断りいたします)

当社はソフテウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトウェアに對する許可は一切ございません。レンタルや無断複数コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

T&ESOFT (INC)
製造・販売 株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン
No.20請求券
Mファン 6月号
'89総合カタログ
請求券
Mファン 6月号

(注)記事中の価格は特に断りのない限り税別です。

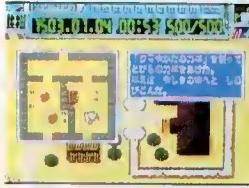
FAN ATTACK★おにしさを徹底攻略

裏情報全公開! 高得点をめざせっ!



パック マニア 6

16世紀のロデラーンに起る事件をマップで攻略



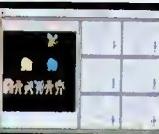
時空の 花嫁 12

エドナまでの攻略と複雑な情報を整理する



ディガンの 魔石 16

FAN NEWS★早くやりたい新作情報



▲秘録 首斬り館

▲ファミスタ

▲ファンタジーゾーンII

▲ファンタジーIII

時代劇の世界が舞台のミステリーAVG

秘録 首斬り館 96

いよいよ完成! 究極の野球ゲーム!

プロ野球ファミリースタジアム 98

色あざやかにひたすらかわいいシューティング

ファンタジーゾーンII 100

ファンタジーシリーズの完結編

ファンタジーIII 102

4人のお姫様を救うアクション 田代まさしのプリンセスがいっぱい

天九牌 105

中国から麻雀よりおもしろい ゲームがやってきた

プライベート・スクール 106

禁断の女子寮へ潜入する エッチなAVG

DS fan ディスクステーションの情報ページ 107

初夏号『スーパーコックス』ミニ攻略



本書に関するお問い合わせは

☎03-431-1627へ

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時(約1時間)、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

4~6月号連続の特別企画もついに最終回。109名様に贈る!

創刊2周年記念読者プレゼント 90

ファンダム 37

●1画面7本+N画面2本+FP部門 1本

はじめてのファンダム 47

ファンダムハウス 67

MSXサウンドフォーラム 68

BASICピクニック ●あのきれいな多色刷りが
ピクニック気分でよくわかる 28

FM音楽館 70

●日本の心/FM音楽館のテーマ

ゲーム十字軍 20

●ゴーファーの野望/ぎゅわん自己/激ペナ大会(全国版)春の選抜・決勝トーナメント

ゲーム百字軍 92

●同じジャンルのゲームが対MSXと対人間でどう変わる?

トクしちゃう情報満載で今月も明るいインフォメーション

情報
おもちゃ箱 FFB ファンファンボックス 32

●MSX SPRING TOUR'89報告.....ほか

FAN STRATEGY 72

●マスター・オブ・モンスターズ: キャンペーン7 楽勝法/信長の野望(全国版):

新しい兵糧攻め

ゲームの隠された楽しさに迫る/
記憶のラビリンス 94

●第2回『マスター・オブ・モンスターズ』: ザヨキャラという人生

THE LINKS INFORMATION PAGE 74

●いろんなメールを集めてLINKSライブ/

M·FANスーパーデータ学 108

●第2回/見たいゲーム・貰いたいゲーム・よかったゲーム

ON SALE ●今月は3月15日から
4月14日まで 109

COMING SOON 110

●THEプロ野球激突ベナントレース2/マイト・アンド・マジック2/カオス

エンジェルス/ハイディフォス/ガンシップ/ホワッツマイケル/ファンダムラ

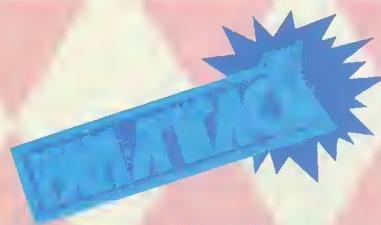
イブラー⑤/スペシャル企画・信長の野望(戦国群雄伝)

MSX新作発売予定 115

●4月21日現在の情報を満載

FAN CLIP ●MSX SPRING TOUR'89 116

読者プレゼント ●掲載ソフト33本プレゼント 76



パックマニア!! マップとモンスターのデータを一挙公開!!

Let's Enjoy!

PAC-MANIA

パックマニア

帰って来たパックマン。ジャンプもできるし、アイテムも増えた。高得点と攻略に必要なデータが盛り沢山だぞっ!!

帰ってきたパックマン

もう、8年前。路地裏のゲーセンや喫茶店なんかで、熱中してたパックマン。エサを食べるようになげなしの100円玉を食べられていたっけ。と、昔を思い出しつつパックマニアを手にしたが……。パワーアップしたパックマンはとってもムズイ!! 攻略データをしっかりチェック、高得点を狙えっ!!



うじゅうしゃっとモンスター

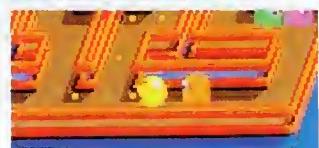
画面のはじから、突然モンスターが来るこわい!!

エサをバクバクなのだ

マップに散らばるエサを、全部食べればラウンドクリア。でもそれだけじゃ、高得点はとれない、なんてことは当たり前。一定数のエサを食べるとターゲットやアイテムが出てくる。それを効率よく取らなくっちゃいけない。もちろん、得点数とアイテムの効用をきちんとチェックとかないとね。



すたーらさっさ、逃げるが勝ちよ!!
おなじみのパワーエサでモンスター退治だ



CHECK POINT 1 アイテムをのがさずにとるのだぞっ!

フルーツターゲット

一定数のエサを取ると出る。各ラウンドごとに2回出現。得点が決まってる。

チェリー 1000点	バナナ 5000点
ストロベリー 2000点	ピーチ 6000点
オレンジ 3000点	ベル 7000点
アップル 4000点	キー 8000点

スペシャルアイテム

特殊な効果を持つ2個の重要アイテムだ。

スーパーエサ 1000点	ス皮ートアップ!! トーピングアイテム?
ダブルエサ 7650点	かみつき得点がスキッフ!! 7650点も準々

ソーラーパワード

スペシャルアイテムと同じグループだが、得点のみのターゲットだ。ナムコゲームのキャラクタ、ギャルボスもあるぞ。

キャンディ 4000点	バーガー ⁺ 7000点	シルバーベル 9000点
ソフトクリーム 4000点	グリーンアップル 7000点	シルバーキー ⁺ 10000点
カップ 5000点	ギャルボス 7650点	
チョコレート 6000点	シルバーキャラボス 7650点	

アイテムもターゲットも、一定時間が過ぎると、消えてしまう。取り損なうなよ

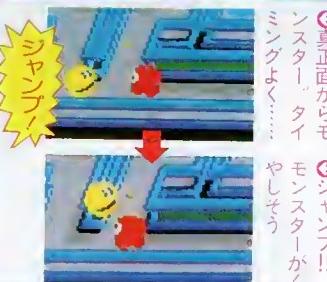
CHECK POINT 2

パックマンの基本動作を習得!

特技はジャンプ!

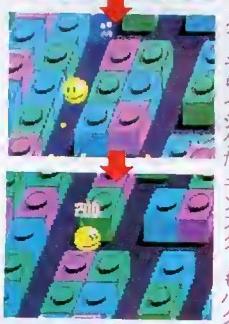
ジャンプをうまくコントロールできたら、だいたいのピンチは生きぬけられる。特にななめ飛びのテクニックは、絶対に必要だ。特に後半になるとね。

Let's Try!!



イジケモンスターをバッく

ラウンドに4つあるパワーエサを食べると、一定時間、モンスターがいじける。青くなっている間に反撃だ。多くのモンスターを近くに引き寄せ、続けて食べれば、400、800、1600、と得点が倍々に増えていく。4回目のモンスターから、最高の7650(ナムコ)点になる。それにハッカエサを続けて食べ、効果を持続させたり、3回目から7650点になるダブルエサを食べたりしなくちゃね。



CHECK POINT 3

高等ワザに挑戦してみつ!

さて、基本の得点についてはここまで。ここからは、具体的な技に挑戦だ。

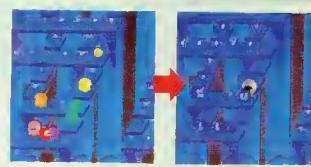
クリアのポイントは3つ。エサとジャンプ、そしてマップにいくつかある、モンスターの一方通行路。もちろん、マップとモンスターの性格を理解して、パックマンをあやつることも、大事だ。

前半はモンスターが遅いので、ラクに点数をとれる。でも、後半、モンスターはスピードアップするわ、イジケの時間は短くなるわ、おまけに、モンスターの数も増えるわで、もう大変! ここに紹介したデータを活用すれば、どんなピンチでも大丈夫(のはず)。全23面クリアを目指して、いざ、ゆかん!!

3種のエサを有効に使え

3種類の特別なエサの違いをチェックしよう。

ラウンドとパワーエサの残り数4つ全部か、あるいはそれ以下かで、出てくるアイテムが決まっている。次のページのマップに、その表があるので、しっかり活用しよう。



いつ食べるか考えて、パワーエサ

食べると、モンスターがいじけ、モンスターの動きのパターンが、逆になる。効果が切れる前に、次のパワーエサをとれば、得点は続けて倍々になっていく。



スキップ得点、大量点ダブルエサ

これを取ってイジケモンスターを連続して吃えると400、1600、7650点と得点がスキップして増える。この効果はパワーエサを吃るたびに死ぬまで有効だ。



スピードアップだ!! スーパーエサ

これを取ると一定時間パックマンのスピードがアップする。だから、パワーエサを取ってイジケモンスターを追いかけるときにとってもウレシイのだ。

ジャンプテクニックをみがけつ!

ジャンプ力は、各ラウンドのスタートから、一定時間すぎると、少しずつ低下していく。でも、フルツターゲットか、ノーマルターゲットを食べれば大丈夫。

今にも食いつかれそうなほどモンスターが接近しているときにも



ジャンプは有効だ。ジャンプするとモンスターは上目づかいになり、少し引き離せるぞ。



一方通行でモンスターから逃げる!

次のページの、マップの矢印が、大事な一方通行だ。モンスターは、この矢印の方向にしか進めない。

パックマンがジャンプして、追いかけてきたモンスターの目が、上に向いているときは、この一方通行を無視して、入ってくる。注



意することだ。

追いかけられて、ここにうまく逃げこめば、モンスターは遠回りをしてくれる。

この一方通行の場所を、よくおぼえて、ゲームの展開に、やくだってほしい。



CHECK POINT 4

マップの中には秘密がたくさん!

BLOCK TOWN ブロックタウン



ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
1	チェリー	スーパー・エサ	ダブル・エサ
2	ストロベリー	スーパー・エサ	ダブル・エサ
12	ベル	キャロボス	ダブル・エサ
13	キー	スーパー・エサ	ダブル・エサ
14	キー	シルバーキー	スーパー・エサ

ブロックの町！ 街角でドッキリ！

一番はじめのワールドで、直線が多く、クリアしやすい。モンスターには、縄張りをもっているものがいる。クライド、ピンキー、インキー、そしてブリンクーだ。そのほかのモンスターはない。それぞれの縄張りは10、11ページにくわしく書いてるのでそっちを見てほしいのだが、ブロックタウンには、守備期間が回る。追いかけてきたモンスターが、急にいなく

なったら、守備期間と見ていい。守備期間中、モンスターは縄張りに戻っていく。その期間をうまく見計らって、部分ごとに攻略しよう。特に前半ではイジケの期間も長いので、しっかり連続食いをして高得点を狙いにいこう。このへんでビビッているようじゃ、先が思いやられるぞ！ ガツツでパクパクなのだ！



上と下にひとつずつある一方通行をうまく利く

4つのワールドの攻略法を徹底的に



上側の一方通行にうまく入れれば大きな時間かせぎになるぞ



パックマンの公園！ 楽しいな！

細かい操作が必要なワールドで、守備期間はスタート直後だけだ。つまり、スタートした時に、モンスターの向かう方向が、そのモンスターの守備範囲というわけだ。左右に張り出した通路は、反対がわにつながる、ワープ通路になっている。ここに入ると、ワープしてまた元のマップにもどってくるというわけ。もちろんモンスターも入ってくる

ので使うときには注意が必要。単純な道筋なので、いちどに何匹ものモンスターに囮まれたりすると、やっかい。はされたら、逃げ道がないからね。

2番目のワールドのわりに、結構むずかしかったりする。他のワールド3、4もむずかしいが、マップとしてはいちばんむずかしいのではないだろうか。くれぐれもモンスターにパクってやられないよう、心してプレイしてねっ！

PACMAN'S PARK パックマンズパーク



ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
3	オレンジ	ダブル・エサ	ダブル・エサ
4	オレンジ	キャンディ	スーパー・エサ
5	アップル	クリーン・アップル	スーパー・エサ
15	キー	スーパー・エサ	ダブル・エサ
16	キー	スーパー・エサ	スーパー・エサ
17	キー	ハーカー	スーパー・エサ

SAND BOX LAND サンドボックス ランド



ア イ テ ム リ ス ト	ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
6	アップル	ダブルエサ	スーパーエサ	
7	バナナ	スーパーエサ	カップ	
8	バナナ	スーパーエサ	スーパーエサ	
18	キー	ダブルエサ	シルバーキャラップス	
19	キー	シルバーベル	シルバーベル	
20	キー	バーガー	スーパーエサ	

砂場の国は、海の中だよん！

ワールド3は、ワープ通路にも、エサが置いてある。細かな操作が要求されるという点では全ワールド中では、1番ではないだろうか。しかも恐ろしいことに、このワールドには、ジャンピングモンスターがいるのだ。要するにパックマンとおなじようにモンスターもジャンプするわけだ。

守備期間はスタート直後だけで、ワールド2と同じように、モンスターは動きだす。一方通行は2か所だけで、下のほうに

あるだけだ。

ということは上のほうには、一方通行がないということで、この部分がなかなか、やっかいだ。パワーエサと、モンスターの基地が近すぎて、へたに食べるとすぐ復活されてしまう。注意しなきゃいけない。それに、中央の池が大きくて、ターゲットを取りに行きにくいことも、あるだろう。マップは一見単純そうだけど意外に移動に苦労するぞ。



一方通行を使った後の逃げ道を考える。おかないと、ぐにつかる

モンスター一方通行

- : フルーツターゲット、アイテムの出現位置
 - : スタート位置
- ①モンスターは ● の方向にしか進入できない。
②ただし、パックマンがジャンプして、モンスターが上目になっているときはそれを無視する。

キワめてみたいつ！



一方通行をうまく使えば、意外と楽なマップだつたりする

エッシャーのラビリンス！

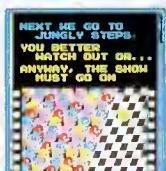
最後のワールドだ。ジャンピングモンスターもいるし、ラストの23ラウンド目には、それこそウジャウジャと、モンスターがでてくる。

ラッキーなことに、このワールドには、一方通行が多い。それを利用してモンスターたちから逃げまくるしかない。だがパックに目印になるようなものが少なく、どこも似たようなところばかりなので、まちがえない

ようにならう。パワーエサが離れているのも、大変なところ。また23ラウンドでは、パワーエサの効果が、ひじょうに短いので、無理して追いかけると、返り討ちにあうぞ。

とまあ、むずかしそうなマップだけど、実際はモンスターとの対決に集中したほうがよさそう。これまでのワールドでおぼえたテクニックを、フルに使って、モンスター退治に全力をつくすのだ！

JUNGLY STEPS ジャングリー ステップス



ア イ テ ム リ ス ト	ラウンド	フルーツ	残りパワーエサが4	残りパワーエサが3以下
9	ピーチ	チョコクリーム	ダブルエサ	
10	ピーチ	スーパーエサ	ソフトクリーム	
11	ペル	シルバーベル	ダブルエサ	
21	キー	シルバーキー	ダブルエサ	
22	キー	ダブルエサ	シルバーキー	
23	キー	シルバーキー	ダブルエサ	

CHECK POINT 5

モンスター別徹底攻略ガイド!

モンスターには、それぞれ、守備範囲が決まっていたり、バックマンの動きにどう反応するか、といったクセがある。モンスターすべてに共通するのはパワーエサを食べたときのほかにも、2と3のワールドには

それぞれ最高4回、動きが反転する時があることだ。逃がしてくれるならいいけれど、振り向かれたら大変だ。中にはスピードアップするのもいて、やっかい。モンスターの性格を知ることが、攻略の重要なポイントだ。

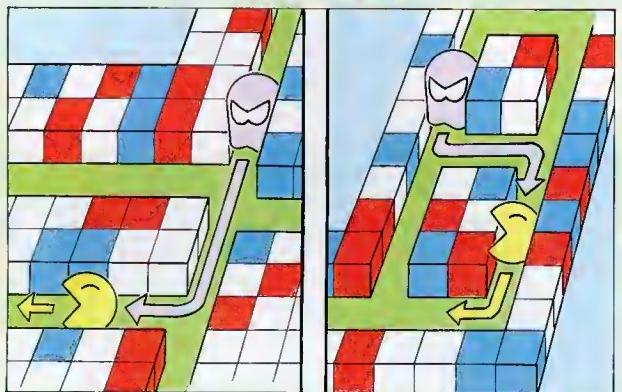
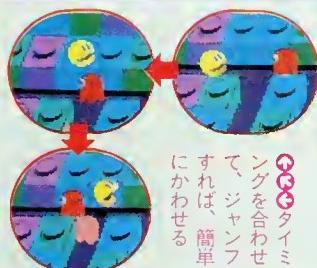


● ジャンピングモンスターとの、ジャンプ力くらべ少し時間が過ぎてるので、コモン兄に負けた



レつこいクライトは ジャンプでかわせつ! CLYDE クライド

単純に追いかけてくる。怒るとスピードアップをする。守備範囲は、右上のパワーエサ付近だ。ジャンプはできない。逃げるには、ジャンプで飛びこえるか、一方通行を利用。または、パワーエサを使って、反転させるのが有効。真正面から来たときは楽にかわせるけど、うしろにつかれると、大変だゾ!



● ハックマンを見つけると、ひたすらまっすぐ追いかけてくるぞ!!

● クライドよりもしつこく、追いかけてくる。

● 本当の女の子なら良かったのにね
こいつはバスだ

待ちふせピンキーは 1本道に注意! PINKY ピンキー

守備範囲は、左上のパワーエサ付近にある。ハックマンを避けの動きをするが、一本道で出会う可能性はある。ジャンプはできない。

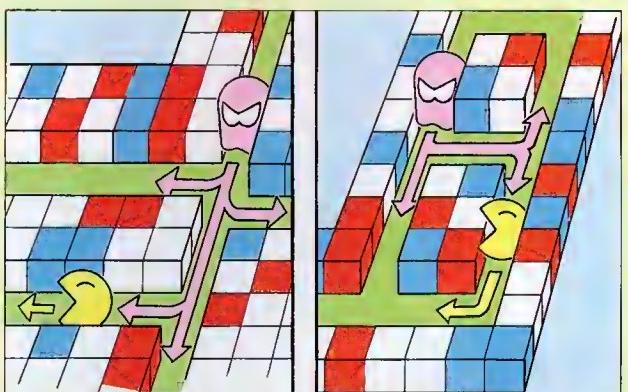
まがり道があれば、まがってくれる。先回りされてもジャンプでかわせる。

変なモンスターで、1匹ならしつこく追いかけてくるのに、仲間がいると、どこかへ行ってしまう。



● 一匹のときは、追いかけて来るピンキー

● ほかのモンスターとは、仲が悪い?



● 仲間がいると、反対方向に行くくせがあるようだ。きまぐれなやつ

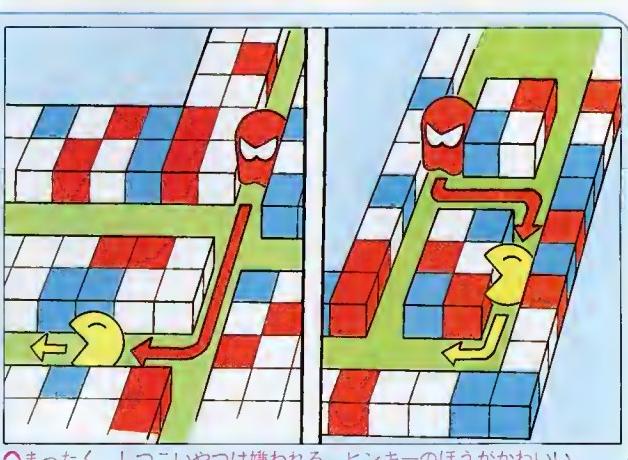


意外としつこい つきまといのスー! SUE スー

守備範囲を持っていない。クライトと同じく、単純に追いかけてくるが、スピードアップはしない。ジャンプもできない。

守備をしないので、クライトよりもしつこいが、対策はクライトと同じで、ジャンプか一方通行、またはパワーエサを使おう。

いろいろといとマニュアルにはあるけど、シュウエンを感じるネ。

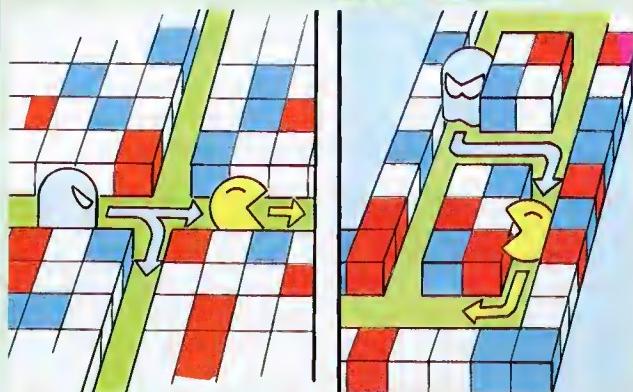


● まったく、しつこいやつは嫌われる。ピンキーのほうがかわいい

懐病インキーも 1本道では要注意!

INKY インキー

守備範囲は、左下のパワーエサ付近。ジャンプはできない。
パックマンの進行方向の右に行くくせがある。まっすぐ追いかけてくることは少ない。まがり角で、まがってくれるし、まじめさにかけている。でも、ボンヤリしていると1本道でハチアワセなんてことも。



④右へまがれるところがあると、そっちへ行く。右まがりが大好き



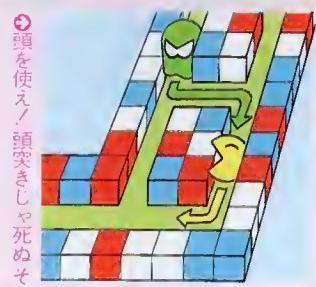
ジャンピングコモン弟は ななめ飛びて!

COMMON コモン弟

ジャンピングモンスター。守備範囲はない。パックマンの半分のジャンプ力を持っている。

ななめ飛びか、一方通行、またはパワーエサで逃げよう。

④頭を使え! 頭空きしゃ死ぬぞ
こうなると一
方通行で逃げる
しかないぞ!



CHECK POINT

6 エンディングにうれし涙もチョログのだ!

昔のパックマンなら、追い詰められると終わりだった。が、パックマニアではジャンプができる。ということは、オリジナルルートを見つけられるということだ。今回の記事のデータをうまく活用してほしい。テクニックをマスターすれば、キミも

すぐに10万点プレイヤーの仲間入りが、できるはずだっ!

ななめ飛び、上目づかいジャンプ、一方通行、さらにスーパーイエローをうまく活用すれば、コンティニューなしで全面クリア、というのも夢ではない。

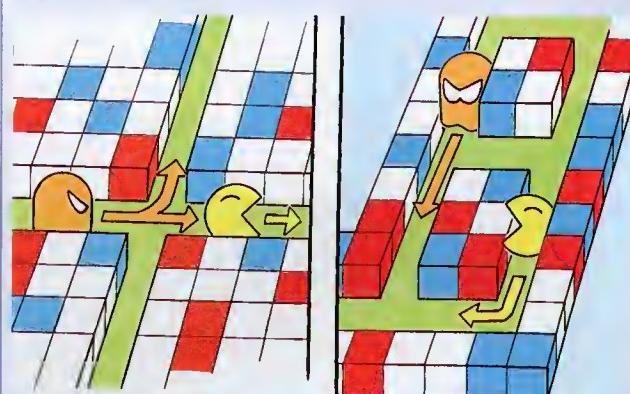
がんばれっ!

トロすぎるプリンキーは ノーマークね!

BLINKY プリンキー

守備範囲は、右下のパワーエサ付近。インキーと逆に、パックマンの進行方向の左に行くくせがある。ジャンプはしない。

あまりまじめに追いかけてこない。ジャンプでかわせるし、まがり角でまがってくれる。気楽なモンスターだ。



④インキーと逆で、左にまがってくれる。左まがりのモンスター



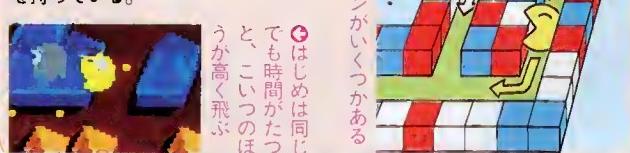
パックマンと同じジャンプ力! 最強の敵だつ!

COMMON コモン兄

パックマンと同じジャンプ力を持っている。守備はしない。

追いかけてくるときとパックマンと同じ方向に動く2パターンを持っている。

④行動パターンがいくつかある
はじめは同じ
でも時間がたつ
と、こいつのほ
うが高く飛び



④はじめは同じ
でも時間がたつ
と、こいつのほ
うが高く飛び

④はじめは同じ
でも時間がたつ
と、こいつのほ
うが高く飛び



④きれいにお掃除、こくろうさん、
ファイナルデモか見られるか?



④また会いましょう てもゲーム
オーバーには会いたくないね

ゲーム前半部分、16世紀のローラン

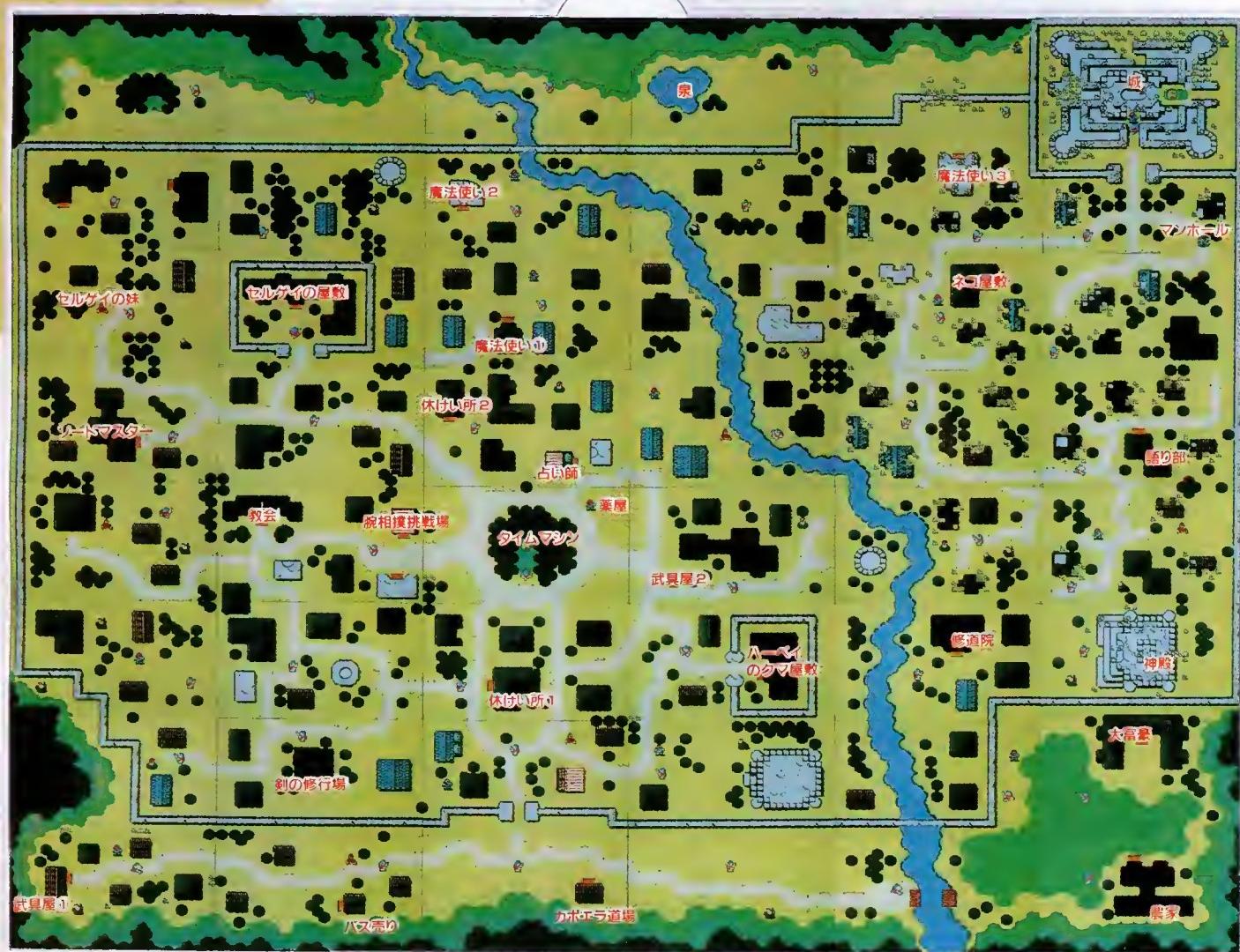
EMERGENCY



16世紀のパコデラーンの町全景マップ

これがゲーム前半の舞台となる16世紀のロテラーンの町。ゲームはマップ中央付近のタイムマシンからはじまる。町は壁にとりかこまれた城砦都市(じょうさいとし)になっている。

まずは町の外(マップ下方)、そして町の左側、続いて川を渡った右側へと進んでいくことになる。これだけの町だが、全部まわるだけでもそうとうな時間が必要になろう。



に起きた事件とその謎を攻略!!

タイムパトロールに入れたキミとデートしている最中に、恋人のクミコがさらわれた。犯人の正体は不明、ただタイムマシンで16世紀に漂着していることがわかった。

キミはタイムマシンで16世紀に行き、クミコをさがすのだ! — 時間を超えて冒険をくりひろげるRPG『時空の花嫁』。前半部分の16世紀のロデラーンを徹底攻略!!

町に入るためには手にいれよう

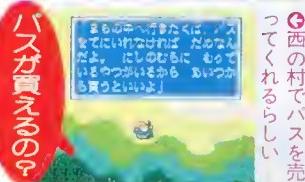
16世紀に着き、タイムマシンから出ると、バスを持っていないという理由で町の外にはうり出された。町に入るためには、まずはバスが必要なのだ。

町の外には、スラムッシュという怪物がうようよいて、歩きまわるだけでも物騒だ。とりあえず、カポエラという格闘技を習い、兵士の武具を買った。強くなつたところであたりを歩きまわると、あるおじいさんが、西の村でバスを売ってくれる人



④戦闘は、コマンド選択で戦うのだ。敵はかわいいけど情けは無用だ

バスが貰えるの?



がいると教えてくれた。

さっそく西の村へ行くと、たしかにバスを売ってくれるという人はいた。だが800Gという高価なもので、お金をかけがないと買えない。敵を倒せばお金が手に入るけど、町の外にいるスラムッシュを倒して手に入るのは10Gだけ。なかなかしんどい作業だ。でも、ここでたくさん戦っておくと、レベルも上がってのちのち楽になるのでがまんして戦おう。

そして、ついにバスを手に入れ、門番の許可を得てロデラーンの町へ入ることができた。



④バスは800Gと高価。ワイヤーを使えば町に入れるけどつかまるよ



④ついに町の中へ入れるぞ!

町の統治者セルゲイに会うと急展開

町の中に入ると、強い敵がうじゃうじゃいる。休けい所なら無料で体力は回復するが、不安なので薬屋に行き、回復薬や毒けしを買っておこう。

町を歩きまわると、いくつかのワナがキミを待ちかまえている。たとえば、教会では500Gの寄付を要求されるが、インチキ神父め寄付するもんか

る。たとえば、教会では500Gの寄付を要求されるが、インチキ神父め寄付するもんか

る。たとえば、教会では500Gの寄付を要求されるが、インチキ神父め寄付するもんか

る。たとえば、教会では500Gの寄付を要求されるが、インチキ神父め寄付するもんか

る。たとえば、教会では500Gの寄付を要求されるが、インチキ神父め寄付するもんか



④するとセルゲイが現れた……

女はセルゲイの妹だった。少女と別れ、休けい所で食事をしていると、ウエイトレスが酔っぱらにからまれていた。ウエイトレスを助けると、ひとりの男が現れた。それがセルゲイだった。力になってくれるというので、彼の屋敷を訪ねると、クミコをさらつたららしいハーベイのクマ屋敷の合力ギをくれた。ハーベイの屋敷へ急げ!



④お言葉にあまで訪ねた。肩ごしに見えるのが婚約者のシレース



④合意を受け取り、いざハーベイの屋敷へと乗りこもう

いざ、ハーベイの屋敷へ!

工画堂スタジオ

☎03-353-7724

発売中

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

ハーベイを倒すと、そこにクミコが!!

セルゲイにもらった合力ギをにぎりしめ、ハーベイの屋敷、クマ屋敷にやって来た。このクマ屋敷は、ある決められた日に来ないと、合力ギを持っていても入れない。自分で考えよう。

入口で化け物植物と格闘し、もうあとにはひけないと感じつつ、おそるおそる中に入る。セルゲイの屋敷で聞いた話によると、このクマ屋敷のどこかに隠し部屋があるらしい。中には、おそろしい怪物たちが待ち受けている。ここに入るまえにも薬屋にはよっておこう。

1503.01.04 06:00 35 / 500

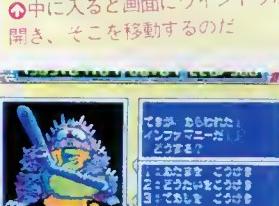


④ここがハーベイの屋敷。決められた日にしか入ることはできない



⑤屋敷に足を踏み入れた瞬間、植物の化け物がお出でってきた

1503.01.04 06:07 271 / 500



⑥中に入ると画面にウインドウが開き、そこを移動するのだ

⑦中にはおそろしい敵がたくさん。こいつもなかなかしぶとい

地下に降りる階段を見つけ、地下の部屋のひとつで不信な壁に出くわした。そこは、やはり隠し部屋で、中にはハーベイがいた。すぐさま、ハーベイとの戦いがはじまった。さすがにハーベイは強く、回復薬をもっていないと勝つのはむずかしい。

ハーベイを倒すと、そこに探し求めていた恋人のクミコが、ハーベイがセルゲイの婚約者シーラーとまちがえてさらっていたのだ。しかし、16世紀につれ去ったのはだれなのか……。クミコとの再会によろこび走りよるその瞬間、またしてもクミコをさらった男が現れた。そして不気味な笑い声を残し、クミコとともに去っていった。事件はまた振り出しにもどった。

ハーベイと対決!
④こいつがハーベイ。強そう

1503.01.04 07:47 35 / 500

⑤ついにハーベイと対決。ほかの敵とはくらべものにならない強さ

1503.01.04 20:30 436 / 550

⑥ハーベイを倒すとクミコが。ついに助けたぞ クミコー

1503.01.05 02:59 229 / 550

⑦ボケボケしててまたさらわれた

「スイム」の魔法で川を渡ると……

クミコとのつかのまの再会に、再び闘志を燃やし、もう少し16世紀を調べよう。

ある日、魔法使い①のところに行ってみると、魔法を教えてもらえた。それは「スイム」の魔法で、水の上だって歩ける魔法だ。この魔法を教えてもらえば、町の右側、川を渡ったほうへも行けるようになる。川を渡り歩きまわっているうちに、修道院で「ファイヤー」、魔法使い②に「スリープ」、魔法使い③に「アンロック」の魔法を教えてもらえる。とくに「スリープ」の魔法は、戦闘時に敵を眠らせることがで

1503.01.04 11:40 436 / 550

⑧スイムの魔法を教えてくれる。会える日は家のまえの人が……

1503.01.04 11:40 436 / 550

⑨修道院でも魔法を教えてもらえる。ケチらず寄付してあげよう

1503.01.05 02:59 229 / 550

⑩スリープの魔法はとっても役立つ。ありがたやありがたや

1503.01.05 07:46 532 / 100

⑪アンロックの魔法は封印を解くもの? なにに使うのかな

⑫城のあたりもよく調べたほうがいいのかな



きるので、戦いを楽にしてくれる。ただし、かかりにくい敵もいるようだ。

今は廃墟となっている城をいろいろ調べてみると、城には、クミコをさらった男のタイムマシンが乗りすぎてあった。どうやら事件は城にも関係ありそう。

そして城の横のこわれた壁から町の外に出た。泉を見つけ、町の人の「泉には妖精がいる」という話を思い出した。あたりをさがすと、小さな妖精が姿を現し、「メタルシールド」の魔法を教えてくれた。

1503.01.05 07:46 532 / 100

⑫うーん中盤にさしかかると敵も強い。こいつはスリープが有効

1503.01.05 07:46 532 / 100

⑬このあたりの敵は毒をかけてくるので、毒けしも手ばなせない

1503.01.05 07:46 532 / 100

⑭妖精が現れた。じつはここで魔法をもらわないとあとでこまる

マンホールに入ると地下の町があった

マンホールがある。よくある
アーチがすこしずれて、そこから声は漏れそうだ。

なんとマンホールの中には町があるなんて！

城の下のあたりのマンホールのふたがずれて少し開いているのを見た。

どこかのおじいさん毎月5日

に市が開かれるといっていたけど、もしかしたらここが……。

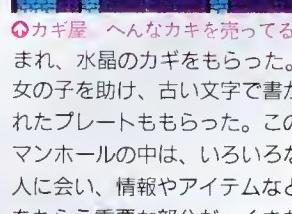
マンホールに入ると、中はダンジョンになっていて、ここにも敵がうじゃうじゃいた。敵との激しい戦闘をくりかえしつつ奥へと進むと薬屋があった。この薬屋には、外の薬屋はない回復薬となるものがある。今まで買っていた回復薬1は100ずつ体力が回復するものだが、己のほうはいっぺんに上限まで回復する便利な薬だ。ここで薬をたっぷり買っておこう。毒けしも忘れずに。

また、ヤマネコの親分に出会い、むかしの洞窟からヤマネコの像を取ってきてほしいとの

1503.01.05 06:04 600/600



マンホール内はこんな感じのダンジョン構成は複雑ではない



とつせん外に 女の子が危ない

マンホール内マップ

マンホールの中はダンジョン。

白っぽい線に見えるのが

戸で、そのうちいくつかの戸にいろんな人がいる。



く歩きまわろう。

そして、マンホールの奥のほうで魔女に会った。魔女は「せっとく」の魔法を教えてくれて、12世紀へ行き、調べてみると教えてくれた。さあ12世紀のロデラーンの町へ行き、クミコをさがし出せ！

奥のほうに魔女がヒントをくれるのでよく聞くこと



次回は12世紀へタイムワープしてボカーンと攻略

魔女のヒントでキミは12世紀へ。どうやら、事件はロデラーンの町をおさめていた王家などにか関わりがあるらしい。クミコをさらった謎の男の正体は？ クミコはいったいどこにいるのか？ 解決していない数々の謎たちが少しずつ明らかになる。そんな次回は、12世紀のロデラーンの町を中心に『時空の花嫁』の謎に迫る

ちなみに、12世紀のようすを少しだけ紹介。12世紀に行くと、そこは迷路になっていて、おそろしい敵も続々登場し、キミの命をつけねらっているのだ。



G 12世紀につくと迷路の真ん中にたどりついた。どうしよう

G まず迷路を抜けないと12世紀では話にならない



できが あらわれた！
ニラカラムた！
どうする？

1: あなたを こうべき
2: どうたいを こうべき
3: てあしを こうべき
4: クスリをつかう
5: 魔法をつかう
6: にげる

G こんなおそろしい敵も出現する。12世紀にもいろいろな事件がキミを待ち受けている

加藤画之氏のグラフィックを味わいつつ、エドナの町までを攻略する



魔法や、それ以外の未知なる力を秘めた世界、ガデュリン。その世界で名を知られている数少ない大陸、西ファーンにオロという小国があり、カーティアという閉ざされた村があった。あるとき、村一番の美女・アビリアと、ディノと



いう青年が結ばれた。2人は未来の平穡無事を祈るために、妖精国ウラドーナの「お告げの泉」へと旅立った。しかし、彼らに与えられたのは、不吉な予言。それは、アビリアが原因不明の病に倒れたことで、現実のものとなつたのだ……。

RPGの基本である、架空の世界での生活体験に力をいたした力作RPG、「ディガの魔石」。今回は、主人公としていくアビリアを救うために、ディノがエドナの町で活動するまでを攻略しよう。主人公の視点に立って、物語を追いかけてみよう。

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

『ディガの魔石』の世界で生きるために守りたい生活のルール

●会話のパターンは6つ

すべてのRPGにいえることだが、このゲームでも人々との会話が重要な要素となっている。自分の出身地であるカーティアの村は別として、主人公ディノが足を運ぶ先は、初めて訪れる土地がほとんど。人々と会話する以外に知識を得る手段はない。

この記事で紹介する範囲では、すべての登場人物に6つの会話パターンがある。1つの項目につき、3つが意味のない返事で、残り3つが貴重な情報だ。それを聞くまで会話をくりかえそう。



①オロの国について質問してみた。なにも答えてくれなかつたところ



①オロの人間でしょ、とかいわれてしまった。なぜわかったのだ?



①マイヨールの北東にある小国なんて、地元の人なら知っていること



①オロの人間のほとんどがガイドなんて、今まで知らなかつた!

●食料の残りに注意!

このゲームでは、人の生活がリアルに再現されていて、主人公が空腹になるとたってある。食料の残りに注意したり、1日1回は食事を取ったりしておかないと、体力が減っていくのだ。



①食料が残り少なくなると、親切にメッセージが表示される

●人間には十分な眠りがいる

健康的な活動をするためには、十分な睡眠も必要となるだろう。夜になつたら、宿に泊まつたりキャンプを張つたりして、睡眠時間を確保しよう。睡眠不足で倒れることたつてあるのだから。



①寝ないで歩いていると、なんと寝るように促されてしまうのだ

●休みすぎもよくはない

一日に何回も睡眠を取つたりしていると、眠らなかつたときのように体力が減少してしまう。この疲れはもちろん、睡眠で回復することはできない。寝過ぎはかえつて体に毒、というわけ。



①こんな状況になるまで寝る人なんて、めったにいないと思うけど

*画面は開発中のものです。Cアーテック

生まれ育った村で長老の助言を得て、ディノは旅立った……

■愛する妻を救わなくては……

村人たちに祝福されて結ばれ、幸せな日々を送るのだと信じていた、アビリアとディノ。だが、彼らを襲った不幸により、2人は暗く沈んだ毎日を送っていた。少しづつ異形へと変化していく妻の姿を見ているなど、ディノには耐えられなかった。ついに彼は、妻に訪れた不幸を打ち消すため、旅立つことを決意した。どんな苦難が待っているとも。



●日々に日々に醜くなっていく妻の姿を見ているなんて、耐えられない

○ディノの気持ちを察しているのだろう、優しい声をかけてくれる



■長老・ルトファがくれた勇気

しかし、ディノは非力だった。妻を救うという決意はあっても、それを実現するための力も知恵もなかった。彼は悩んだ末に、村一番の長老であり、豊富な知識の持ち主であるルトファの家を訪れ、助言を請うことにした。彼を温かく迎えいたるルトファのくれた助言は、大魔導師タオ・ホーに会うため、まずエドナの町に向かえ、というものだった。

■小さな苦労を重ね、大目的へ

隣国マイヨールの首都であるエドナの町を目指し、旅だったディノ。しかし、いくら隣国といえども、歩いていけるような距離ではなかった。馬を入手しなければ……。カーティアの村へと戻った彼は、馬を買うお金を稼ぐため、皿洗い、使い走りなど、人がいやがるような仕事ばかりした。馬を購入するため、くる日もくる日も、汗を流して。



●村から旅立つためには、どうしても馬がほしい。一刻も早くだ！

○ついに出発の日がきた。ディノを待ち受ける運命は、はたして…



■試練の旅へと、ついに出発！

ついに目標の金額に達成して、念願の馬を購入した。もちろん、それまでのあいだもアビリアの病気は悪化していった。一刻も早く出発しなくてはならない／装備を整え、食料を買い、馬の鞍にまたがったディノ。長老を始めとして、多くの村人たちが、彼の無事を願いつつ、見送ってくれる。ディノは手綱を握りしめて、一路エドナへと出発した。

オロの国の小村、カーティア

西ファーン大陸の内陸部に位置する小国、オロ。多くの自然に恵まれたこの国は、中世ヨーロッパ程度の生活レベルを有している。総人口は5万人くらいで、国民の平均寿命は60歳くらいだ。子供の死亡率が極めて高く、人口のかなりの割合を高年齢者が占めているようだ。オロ国の大産業は畜産であり、ファンで使われている家畜のほとんどが、オロ産となっている。そんな平和なオロ国の中野に、主人公の出身地であるカーティアの村はあるのだ。

●ディノの家



●ディノの家
住んでる病院に冒された妻・アビリアと、彼女の娘家であるラズテクがいる。カーティアにいるあいだは、この家で食事をしたり睡眠をとったりできる。

●食料品店



●食料品店
このゲームでは、食料はなくしてはならないものだ。歩き回っていると、すぐにはなくなってしまう。村から出るときにまとめて買いましょう。

●神殿



●神殿
ゲーム序盤では、神殿で得られるものはない。とりあえずアビリアの回復を祈つておき、物語が進展したら寄つてみようとするといいだろう。

●ルトファの家



●ルトファの家
村の長老ルトファが住む家だ。何年生きているか誰も知らないほど長生きしている彼なら、いろいろな知識や情報を知っているはず。まことに接觸しよう。

●馬屋



●馬屋
ひとつずの村や町のなか以外は馬を使つて移動するしかない。かなり高額だが必需品なので仕事にはげんでお金をためて、からず購入するよう。

●職業斡旋(あっせん)所



●職業斡旋(あっせん)所
ディノは定職についていないので、お金をかせぐためにはアルバイトをしなければならない。ここで働きぐちを紹介してもらおう。



最愛の妻・アビリアを救うべく足を運んだ町で待っていたのは……

■エドナの町で出会った情報屋

愛馬を駆って数日後、目的地エドナに到着した。初めて足を踏みいれた土地に不安を抱きながらも、ルトファに聞いた大魔導師タオ・ホーについて人々に聞いてみた。彼に関する情報はほとんど入手できなかったけど、この町には情報屋と呼ばれる男がいることがわかった。すぐに彼とコンタクトをとらなければ。



お金さえ払えば確実な情報を教えてくれるので、信頼できる男だ

○カロンの家を訪ねてみたのだが、門番に軽くあしらわれてしまった



■マイヨールの司政官・カロン

情報屋のボルンに話を聞くと、この国を司る司政官カロンならぬにか知っているかもしれない、という。さっそくカロンの家を訪ねたが、待っていたのは門前払い。ふたたびボルンに会うと、カロンの侍女ユリがディノを探しているという。しかし、いくら町を探しても彼女に会えない。ひとまず宿に泊まることにした。

■宿での大騒動が状況を変えた

今まで入手した情報を頭で整理し、眠りにはいろいろとしたその瞬間だった。ふいに、1人の女が悲鳴をあげながら、彼の部屋に飛びこんできたのである。続いて男が姿を見せ、女を渡せという。悩んだ末に、男を打ち負かして彼女を助けたディノ。意外なことに、彼女こそカロンの侍女ユリだった……。



どうやらユリは、男に監禁されはずかしめを受けていたらしいが

○マイヨール国の権力者、カロン。彼の協力を得れば冒険が楽になる



■ついに司政官カロンに会えた

ユリを助けたおかげでカロンとの面会が許され、ディノは彼から重大な情報を聞いた。妻アビリアの不幸と時を同じくして、マイヨールの魔力源、大地の樹が荒れ始めた。すべてはバヴァリスの司祭、ゴーリアの計画だ。この事件でタオ・ホーは廃人となつて、竜の結界に隠れているらしい。なんということだ……。

マイヨール国の首都、エドナの町

西ファーン大陸では、2番目に大きな国マイヨール。この国では、ほとんどの人々が自給自足で生活しており、これといった産業はないようだ。ここマイヨールは、魔法が発達している数少ない国の一ひとつとして有名。首都エドナの地底深くにある「大地の樹」によって、魔法の源となる力が生まれているのだ。大地の樹は、かつて黒ドラゴンによって築かせたという堅固な城塞に守られており、いっさいの侵入者を防いでいる。その上には魔法大学という施設が建てられ、魔法の正しい使用法を教育している。ここで魔導師たちが育てられているわけだ。

●馬屋

エドナの馬屋も、カーティアとまったく変わらない。この町で傭兵をやどつたら、彼らのぶんの馬を買っておくといふだろう。



●武器/道具屋

記事のため編集部が入手したサンプルには、店のデータがなかつたため、貢える品物は不明だ。冒険に役立つ多種多様なアイテムがあるのだろう。



●食料品店

エドナの町は広いので、町のなかを歩き回つているだけでも食料がなくなってしまうことがある。ここでまめに食料を購入するように。



●宿屋

夜になつたら宿屋に泊まって体力の回復をしておく。もちろん、お金は取られるけれど、また、ここでは大きなイベントに遭遇することになるのだ。



●魔法大学

マイヨール国では魔法が広く伝わっており、教育も熱心に行われている。ここで、優秀な魔導師を探し出して、仲間



●カロンの家

司政官カロンが住んでいる敷地。最初はなかなかいれてもれないが、ある事件をきっかけに、自由に入りができるようになる。



●酒場

酒場なのに、お酒を飲むことができない不思議な店。この店での目的は、即戦力となる傭兵をやとうことだ。じつくり選んでおこう。



●神殿

カーティアの村と同じように、エドナにも神殿がある。ここにいる神官には悩みがあるようす。彼の願みを聞いてあげれば、神様に感謝されるかも。



●情報屋

この建物にはボルンという男がいて、お金を払えばさまざまな情報を教えてくれるのだ。うさんくさいヤツだが、その情報は信頼できる。



●塔

神殿の東側にある。神官の話では、魔物が住んでいるとか。それほど高い建物ではないが、内部は複雑な迷路となつないので、かなり迷いややすい。



ディガの魔石

■苦難にそなえて仲間を加える
カロンの協力により、魔導師マランが仲間に加わった。だが、タオ・ホーが身を隠している竜の結界といえば、名前のとおり黒ドラゴンが住んでいる土地で、多くのモンスターが潜んでいるらしい。そんな場所にひとりで足を踏みいれるのは、あまりに無謀というもの。これから出会



④傭兵あっせんをしているなんて、この店のマスターは商売がうまい



⑤魔法大学が紹介してくれるのだから、優秀な魔導師にちがいない

う多くの危険にそなえ、ディノは傭兵を仲間にすることにした。まずは酒場で、体力のありそうな戦士たちをやつた。続いて魔法大学で、腕のよさそうな魔導師たちを集めめた。見知らぬ者ばかりだが、仲間が加わるのはディノにとって心強かった……。

■魔物が巣食う塔で戦闘を経験
旅の無事を祈るために、神殿を訪れたディノとその仲間たち。ところが、彼らのところに神官がやってきて、協力してほしいという。なんでも、神殿の両側に建つ塔に魔物が巣食っているらしい。仲間の腕をためすため、ディノはその依頼を引き受けた。複雑な回廊が続く塔のなかを進

⑥塔の内部は、複雑な通路が続く。不安ならマッピングをしておこう



んでいくパーティ。その前に、魔物の集団が出現した！ 経験を積んでいる傭兵たちは、自分がよいと思った戦法で戦闘を始めてしまう。ディノは、彼らの動きをコントロールするだけで精いっぱいだった。腕はたしかな連中ばかりだが、こんな調子で戦闘をくりかえしていくのかと思うと、ディノは悩んだ……。

⑦塔の奥にはアイテムが置かれていた。これまでの苦労も吹き飛ぶ



■ふたつの塔での戦いを終えて危険な状況に置かれることもあったが、ディノたちは2つの塔を魔物から解放した。彼らが得たものは、「白銀のコイン」と「ロドルの聖書」というアイテムと、戦闘を有利に運ぶための知識だった。神官はすっかりよろこんで、彼らに礼をくれた。

■エドナを離れ、つぎの目的地へ

エドナの町でするべきことは終えた。ディノたちのつぎなる目的地は、タオ・ホーが隠れているという、竜の結界。新しく加わった道連れのために装備を整え、ディノはエドナをあとにした。これから先、どんな試練が彼を待っているのだろう……。

⑧魔物との戦闘が始まった。傭兵たちに適確な命令を与えるように

エドナまで人々から聞ける情報を全部まとめてみた。文字の地にある色により、左から場所、人物、その



⑨どうやら神官は、かなりこまつているよう。助けてあげるといい



⑩魔物との戦闘が始まった。傭兵たちに適確な命令を与えるように

他の情報、と区別されている。この表を見るだけで、「ディガの魔石」の情報量の多さが納得できるだろう。

エドナまでに入手できる町人からの情報

項目	情報	竜の結界	リリファ	少しわがままな、かわいいエウラドーナ人の女の子。彼女には恋人がいるという。
オロ	マイヨール北東に位置する小国。ほとんどの男性がガイドとして各地に散っているという。	バルドーン	アレイ・フレー	賞金稼ぎであり、その腕は確かといわれている。しかし、素性はいっさい不明だ。
マイヨール	魔法が支配する国で、首都はエドナ。多くの種族が存在し、ツワ族は魔導師として有名だ。	コルターン	トラン	パヴァリス最強の戦士で、頼りになる男。敵にまわると、やっかいな相手だろう。
エウラドーナ	ガデュリンで最高に美しいといわれる、妖精の国。首都はエウレス。自然に恵まれている。	アビリア	ゴーリア	ガブアナー・神殿の大司祭で、パヴァリスの支配者。バルドーンの迷宮に住んでいるという。
パヴァリス	司祭たちが支配する国であり、その首都はリゴルド。国民はみな決闘好きといわれている。	ラステク	ロッカ	カーティアで酒場を営んでいる。店の名前はロッカ亭。その正体は武器商人らしい。
ヒルクホーフ	未知の国。全国民が同じ顔をしている。他国で医者として生活を営んでいる者が多い。	ルトファ	マームーン	リリファの彼で、気は短いがいい奴だそうだ。リリファを探しているという噂だが……。
クエルサリア	はるか遠くにある国で、たれも行ったことがない。生きた機械が住むと伝えられている。	タオ・ホー	ガデュリン	この世界の名称。ガブアナーがガデュリンを作り、さまざまな種族を集めたという。
カーティア	オロの国にある小村。そこに住む、ルトファという長老は有名。主人公の出身地でもある。	ボルン	ガブアナー	世界の創造神。いつかこの世界に戻るという。国によって、信じるガブアナーの形がちがう。
エドナ	マイヨールの首都。大魔導師ゴルディウスが黒ドラゴンを使って造ったという、魔法の都。	カロン	黒ドラゴン	竜の結界に住んでおり、星々のはてに仲間がいるという。話すにはロドル語の聖書が必要。
エウレス	エウラドーナの首都で、世界一美しい都といわれている。国民以外は進入が許可されない。	マルラ	大地の木	ガブアナーの力が宿った大木で、黒ドラゴンによってエドナの地下に埋められたという。
リゴルド	パヴァリスの首都。そこにある神殿に、国を支配する司祭がいる。地下には決闘場がある。	マラン	ディガ	ガブアナーの魂が宿った魔石。不思議な力を秘めており、大地の樹を動かしているという。
メルドーン	船乗りと商人の町。メルドーン人はみな商売人だ。ここでは、めずらしい品物が入手可能。	ヤン	司祭	パヴァリスを治める種族。一般パヴァリス人と姿がちがい、バルドーンでしか生きられない。

ゲーム十字軍 Game Crusaders

今月のウリ

●ゲームのぞき穴

ゴーファーの野望／バックマニア／あーはーみやあどっく／ラスト・ハルマゲドン／うさ雀／マスター・オブ・モンスターズ／たんぱ

●通り抜けできます

アーツ／ウイングマンスペシャル／エグザイルII

●そのほか

歌を詠む会／イラストのコーナー／THEプロ野球激突ペナントレース大会〈全国版〉春の選抜～開幕から閉幕まで～／新コーナータイトル未定（らん外）



ゲームのぞき穴

前号までのあらすじ……



「わたしのママはとってもまあじゃんが好き。扈は近所のお

ばさんたちと井戸端まあじゃん。夜はパパもいっしょにファミリーまあじゃん。子供たちを集めのまあじゃん教室も趣味と実益を兼ねたママの大好きな収入源。でも、どうしてママが負けると仲のよかった妹と離れ離れにならなくちゃいけないの？」

（1年3組のぞき穴子）

のぞき穴子の父のぞい英康（30才）は雀士であった。



のぞき穴子のためにもこの勝負負けられない！



ゴーファーの野望

パワーアップアイテムをくれるありがたい敵

ステージ4に出てくる4機のボスキャラのなかの1機からパワーアップアイテムを手に入れることができる。

取り方は、まずふつうにボスをやっつける。そして、ふつうなら勝手にハデな爆発をするの

を勝ちほこったように見ていればいいのだが、爆発までこしまがあるので、コアに通じる通路（防御壁にあったところ。左下の画面写真参照）に入ってみると、アイテムのもらえる画面にかかる。

ただし、ボス4機のうちのどれからアイテムを取れるのかはわからないので、全部試すこと

が必要。しかも、アイテムを手に入れたたらすぐにボスから離れないとい爆発にまきこまれてしまうので、あるていどスピードアップをしておかないとつらかたりするのだ。

（山口県／村上浩司・14歳）

☆いろいろ試してみた。確率の高かったのはアドバン艦とピッグコアで、最低だったのはテトランというサラマンダのときに出てきたボスだった。

ブラックホール地帯の通り抜けできます技だ

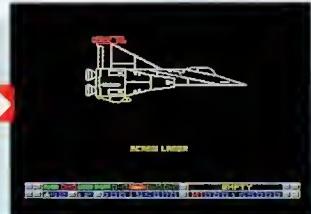
ステージ3のブラックホール地帯をラクに通り抜けるには、スピードを4つ以上取った自機を画面のいちばん上か下に移動させて、上をとおるときにはカーソルキーの上を、下をとおるときは下を押しっぱなしにする。（東京都／横浜ルンペン・？歳）



①グラ2のクセで思わずなかに
入ってみたところ



②爆発しないで画面の消え方がへ
んになっているところ



③ここではもらえないはずのパワ
ーアップアイテムが手に入った



④あれだけ苦労したところをラク
に通れてしまったの図

ラスト・ハルマゲドン～防御力アップ～ このゲームは攻撃力はすぐに上がるが、防御力はなかなか上がらない。そこで戦闘中に全員「防御」を選んでじっとがまんして、数回同じことをやっていると防御力がおもしろいように上がります。(奈良県／竹岡鉄也・7歳)☆防御を何回もくりかえすと、防御力が上がるのか……、ふむふむ、うん!? あたりまえだぞ。

パックマニア

かんたんすぎて物足りない人にはこのウル技

プレイ中に(TAB)を押すと現在のスピードが表示され、カーソルキーの右左を押すと変えることができる。

死んだときや、ディスクを読みにいくときに(P)を押すとFM音源を付けていても音がPSGになる。

やはりPSGよりもFM音源



①速すぎても遅すぎてもやりにくい。5ぐらいがいちばんよろしいのはうがいいやと思ったらPSGのときのように(F)を押すとFM音にもどります。

(群馬県／藤井博幸・7歳)

ラスト・ハルマゲドン

従来の1.5倍(当社比)
のハイアソットの剣！

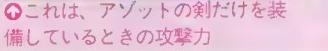
この技はガントレットを装備できるモンスターでしかできない。まずはガントレットを装備し



①アソットの剣をもたせて、ハイドソードを持てるだけ装備しよう



②これは、アソットの剣だけを装備しているときの攻撃力



③ハイドソードとアソットの剣でハイアソットの剣、破壊力は抜群

の剣の約1.5倍のダメージをあたえることができる。

(広島県／佐々木昇・17歳)

☆情報は精一杯わかりやすく書いてほしい。せっかくの情報も読む人にわかつてもらえないればボツになってしまうからね。



①いままでMSX2でプレイしている。書き換わっているところをとばして、すぐに書き換え横スクロールのMSX2専用あーぱーみやあどっくができる。

(千葉県／八木寛雄・15歳)

戦闘で逃げなくても悪運の経験値を上げる技

戦闘中に治療用アイテムのダジルの光を使う、ダジルの光は何回使ってもなくならないので1回の戦闘で何回も使おう。すると戦闘で逃げなくても悪運のレベルが上がるのだ。

(神奈川県／西本直人・14歳)

☆上の技と同時に使うと効果大。



ええいっ！ 全員ダジルの光を使っちゃえ
それでもスライムが気持ち悪いよー

うさ雀

このテのゲームにはよくあつたりするズル技

こーゆー勝負ものはRPGやAVGのようにかならず進めるとはいいがたい。かといって、せっかく買ったからには進めなければおもしろくない。

そこで、あまり勝負強くないという人と、エンディングさえ見ることができれば途中なんかどうでもいいという人のために、途中からはじめられるステージセレクトを伝授しよう。

カーソルで画面の位置を修正するところで、ジョイステイツ

(ディスクステーション春号)

クまたはジョイパッドの方向キーをななめに押したままスペースキーを押すと、途中からスタートさせたり、いきなりエンディングにすることができる。

ちなみに、右上を押しているとオープニングデモをとばして「おぶさぽー」、右下は「JONG-COP」、左下は「無口なアーノルド君」、そして左上はエンディングだ。

(大阪府／武藤誠司・7歳)
☆カーソルキーではいくらやってもできないので、必ずジョイスティックかジョイパッドを使いましょう。

エンディング

ARNOLD... KONAN IMINAKO
BOB... SYDN
HAIRAH... SYDN



①エンディングから1枚

無口なアーノルド君



②怖くて不気味なアーノル

ド君はいつも無口

おぶさぽー



こいつは選んでも選ばなくとも同じだね

JONG-COP



勝つと素顔を見せて、負けるとパンチを連打する

(よよご)のぞき穴

新コト
タイトル未定

中央線のじんかい
東京駅発の電車に中央線というオレンジ色の電車がありましてね。東京郊外へのベッドタウンと都心をつなぐ電車で、いつもは通勤するおじさんとかでギュウギュウ。私は新宿から乗ったのですが、なにやら車内がさわがしく、ギターや歌が聞こえてきて、拍手や喝采、かたことの日本太鼓であります。お金を入れると一曲、目前で歌ってくれるのです。中央線でスタンダードバイブルを聴くという不思議な数分間でした。(F)

アーツ～ふつうのモンスターからダメージを受けないー 聖殿地下で見つかる4つの宝を、いちばん前にいるキャラに全部持たせます。そして、このキャラだけ戦うときに炎の壁の魔法を使います。他のキャラは全員ふつうに戦います。1ターン終わってから、リターンキーを何回か押すと、魔法を使って減ったはずのPLがもどります。これをくり返せばいいわけです。(和歌山県／田島祐・7歳)☆なかなか使えます。ただし、魔法を使うまえに攻撃されるとPLはもどりません。

マスター・オブ・モンスター

マップコレクションがないとできないウル技

マップコレクションのキャンペーンモードでキャンペーンを1つ終わらせます。「キャンペーンモードをつづけますか?」と



④いきなりこんなに強いモンスターを召喚できる

いうメッセージがでたら、ディスクをふつうのマップディスクに入れかえて「つづける」を選んでください。マップはふつうのままでマップコレクションのモンスターが召喚できます。

(兵庫県／大中健吉・7歳)



④レイスをまわりに配置して防御壁にするの図

たんば

画面のなかに隠されたマルヒモードとは……

たんばで出したいたサイコロの目を出せる技を発見しました。自分がサイコロを振るときに画面の左上(左上端より1キャラぶん中心によったところ)にマウスカーソルをあわせてスペースキーを押すと「マルヒ1」というコマンドがあらわれ、サイコロの目を指定することができます。この技は現世でも死後の世界でもどちらでもできます。

また、現世で画面の中心に矢印をあわせてスペースキーを押



④マルヒ1とマルヒ2を同時に出して記念撮影

すと「マルヒ2」が出ます。たんなるスタッフ紹介なので、ゲームの進行にはまったく関係ありません。

(徳島県／ゆうパック・7歳)

☆すごくゲームで好きな目が出せると……つまらないと思う。

通り抜けできます

前号までのあらすじ……



通り抜け子は以前のすさんだ生活から一転、板前の修行といふときびしい世界にその身をおく

のであった。師匠梅田多吾作は語る。「おらあ、若いむすめっこが昼間から飲んだくれているのが気にいらなかっただけでい(ポツ)」。か、顔に似合わず照れ屋な田吾作である。「うちのかあちゃんも実の娘みたいにかわいがっていたのに……うう、それなのにううっ」。突如の急展開、緊迫の次号につづく……。



梅田 多吾作
抜け子の師匠である



アーツ

Q えー、毎度ばかりしない質問です。アーツでエリンのペンダント、ディアナの金の指輪、ピクトの銀の鎖などは売ってしまってもいいのでしょうか?

(大阪府／石田光洋・14歳)

A すばり結論からいってしまうと売ってしまうでもいいのです。ただし、アーツの世界ではお金はそれほど重要な物ではなく、せいぜい宿屋でセーブするときに必要なくらいです。まあ、よほどのことがないかぎり売らないにこしたことはないでしょう。もっと



④ぼくのおじさんは大阪商人つい、売ってしまった

も、毎日友達から借金の返済をせまられている人や、先祖が大阪商人でひたすらお金に執着してしまう人など、どうしても売りたい人は、以下の下取り価格を参考にしてください。エリンのペンダント500～625G、ディアナの金の指輪800～1080G、ピクトの銀の鎖は600～660G。

ウイングマンスペシャル

Q シーン1がクリアできません。取れる物は全部取ったはずですが……ジュース、キーホルダー、ライター、板、エレベーター、望遠鏡……まだなにか必要でしょうか?

(宮城県／児玉薰彦・14歳)

A シーン1をクリアするときに持ていなければならぬ物は、スリッパ、タオル、バケツ、水、魚、洗面器、ハンマー、ライター、そしてクワガタだ。これら以外で取れる物は、すべて使ってしまうこと。すべての持ち物がそろったら森に行って「ふしあな」を見るとナ



ースの化けたクワガタがいるので取る。あとは、正体を現したナースを倒してシーン1はクリアだ。

のぞき穴

ぎゅわんふらあ自己中心派～コマンドの位置がわかる～ [GRAPH]を押したあとにカーソルキー上下左右のいずれかのキーを押しっぱなしにすると、押した方向にコマンドエリア(リーチやボンなどのコマンドの表示されるところ)がうごきます。(神奈川県／山田修・14歳)

Game Crusaders

エグザイル II

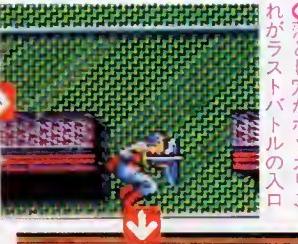
Q 13歳の悩める学生です。エグザイルIIでヘロインやLSDでサブサブのジャンキーになりながらも、なんとか最終面のシッキムにたどりつけました。胎蔵界、金剛界の両マンダラ図を納めたのですが、そのあとどうしたらいいのかわからないのです。このままでドラッグづけの生活から抜け出せません。あわれな私に進むべき道をお教えください。

(大阪府／堀内多門・13歳)

A あなたは、今が大切な時期です。今ここでドラッグづけの毎日から脱出できなければ、音が見え、色が聞こえだし、ついにはパンツ一枚で街頭に飛びだして道行く人に泣きついてしまうかもしれません。さて具体的な治疗方法ですが、マンドレイクを持っていればそれを使って一度ダンジョンの外へ出ます。そしてふたたび最初の部屋に入ったら、右上の写真の場所へ行きましょう。落とし穴が発見できたらそこへ降り、あとは道なりに進むだけ。11番



①最終ステージの最初の部屋の左上の袋小路のあたりをウロウロすると……



②これが問題の白い部屋の扉だ

新コーナー
タイトル未定

復活しました 発送の状況を説明します。2月号の一のコーナーに新企画要領として載せた条件(郵便番号・都道府県名・正確な住所氏名が明記されているもの)により今月号のぶんまで発送は終了しました。今読んでいる時点でもまだ届いていないという人はすぐにハガキまたは質問時間に電話をするなどして連絡をください。(ただし、これは十全のプレゼントに関してのみの話なので、アンケートやFAXなどは対象外です)。

歌を詠む会

読者のみなさまにあらせられましては、イラストの端にある文字からはじまる和歌(五七五七七)を作るといいいかげんな企画に多数の御賛同をいただきまして、誠にありがとうございます。十字軍一同連載化に向けて、ひたすらまい進する所存であります。どうか御助力のほどお願いいたしますのだ。

さて、今回は5月号で予告した「ク」で、はじまる和歌を7月



①兵庫県・あゆむ作。今度は「し」ではじまる和歌を送ってほしい弓にまわし、「ス」ではじまる和歌4首を用意しました。ごゆるりと御鑑賞ください。

すくすんと敵の落とす
焼夷弾御雪を紅く
染めしもうかな
へりにやられたり

すけすんとくすん戦争
木戸黄門は
たゞへんじ
はりにやられたり

すまなつが愛のミナイル
うけとつて私はひとぞ
愛したへり

スカトはしアナレルヒテシ
はウンクルオオタラムヒテシ
こんぶSM

評 埼玉県佐藤学作。季語は「御雪」で冬。
「だいじよぶだあギャルズの杉美雪」との掛詞である。

評 宮城県さいたさいた作。
長寿番組の水戸黄門でも近代兵器には勝てず、葵の御紋がとてもある。

評 京都府おかまのとみいはぶいがんま作。
人間とヘリコプターのむくわれない愛の煽情歌……だろうか。レカをあげる。

イラストのコーナー

究極のモンスターは募集がとうの昔に終わったにもかかわらずまだ送られて来る。しょうがないからそのなかの力作2点をここで紹介してしめくくろう。



①静岡県・前島敬之の作品。迫力はあるがヘンだ



②大阪府・ひいなさきの作品。宿題の提出だな

また、とうぶんはイラストのテーマはありません。歌を詠む会の絵札もすでにやった「す、く、し」以外は、常識の許容する範囲で募集します。



③左のと同じ作者で応援のイラスト。アリガトウ



投稿大募集

①ゲームのぞき穴→すばやく確実な情報が頼りのウル技コーナー。
②通り抜けできます→先に進めず、ほこりをかぶっているソフトを救うQ & Aコーナー。
③ザ・ほめごろし→ソフトのハードな批評が業界を救う自浄コーナー。
④ものを書く会→ハガキにどれだけ書けるかが勝負の作文コーナー。
⑤歌を詠む会→イラストにあう想像力豊かな和歌を詠むコーナー。
⑥新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一步の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

ちよと通じ抜け

Q 最近クラスで話題になっているのは、光ゲンジやおとこ組、工藤静香などです。(ぼくは、みんなと話題がいません。どうして?)(千葉県・齋藤理・?歳)
A おい、齋藤。どうして?なんてクビをかしげている場合か! ここだけの話だけど、実は齋藤はあるの「美空ひばり」が好きなんだそうだ。いわゆる、逆玉って23ヤツだな。んで、齋藤がしあわせなゴールをできるように祈ってるぞ。クラスのともだちよりも、金のほうが大事だぞ。

版>春の選抜

Game Crusaders

準々決勝第3試合 前回準優勝、
NEW PAPERS対大阪・VENUS
S 18。

NEWPAPERS戦績→2回戦
シード参加10対11でからくも逃げきり初戦をかざる、3回戦8対
13……毎試合20安打以上、2ケタ得点の打線は前大会よりパワーアップ。
やや投手力に難があるが、それを上回る打撃力でカバー。
VENUS 18戦績→1回戦5対10、
2回戦8対4、3回戦12対5……
スター・プレイヤーこそないが、こまめな投手リレーが効果的に相手の打戦を抑える。爆発的な打撃力は今大会すでに実証済。両チームとも強火力な打線が持ち味なんだだけに、力と力がぶつかる総力戦が展開された。

結果は8対11でVENUS 18の勝利。毎回、連打を浴びながらも打線が投手陣を援護、点差が広がらないまま、最終回を迎える。ここで打席に立つ5番なおあきに、がまんの投手リレーをつづける水口監督は激励する。はたして、なおあきの打ったボールは弧を描いてスタンドへ……劇的なサヨナラ3ランホームランで監督に準決勝へのキップをプレゼントした。

準々決勝第4試合埼玉・STRANGERS対静岡・2 3 TEAMS。

STRANGERS戦績→1回戦
19対20延長10回サヨナラ、2回戦
9対4、3回戦12対14……犠牲フライで得点する手堅いチーム。2
3 TEAMS戦績→1回戦3対11、
2回戦9対4、3回戦7対16……
ヒットを集中して得点する。

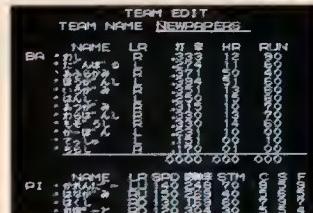
準決勝第2試合 STRANGERS
対2 3 TEAMS。

3対3の同点で迎えた延長12
回裏、STRANGERSの3番あおまでえ凡退のあと、4番あかまでえか2塁打。5番らるるれはバント。2アウト3塁とした。6番しろすか、初球をサヨナラヒット！
延長12回4対3でSTRANGERS
が準決勝戦へ出場。

準決勝第2試合 VENUS 18-STRANGERS

[勝ち投手]ばばば[負け投手]みゆう
[勝利打点]しろすか[本塁打]
あかまでえ⇒1塁打の数が両チーム合わせて35本と異常に多かった試合。

V	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3
S	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1



④番投手手ねぼとは打者からのコンパート、吉とてるか凶とてるか

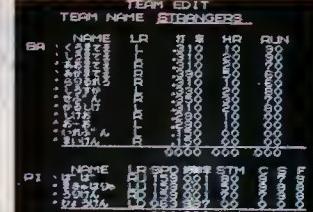
準々決勝第3試合 NEWPAPERS-VENUS 18

N	2	1	0	2	0	2	1	0	0	8
V	2	0	2	2	2	0	0	0	3	11

[勝ち投手]ふえあいり[負け投手]はながみ[勝利打点]なおあき[本塁打]ほうがんし、かれんだー みあん、なおあき(2本)
※散べならしいサヨナラゲーム。



④作者の名はなおあき、5番以外選手はみーんな女のコ。ハーレムじゃ



④ものすごく安直な名前をつけたくせに選手のやることはこまかい

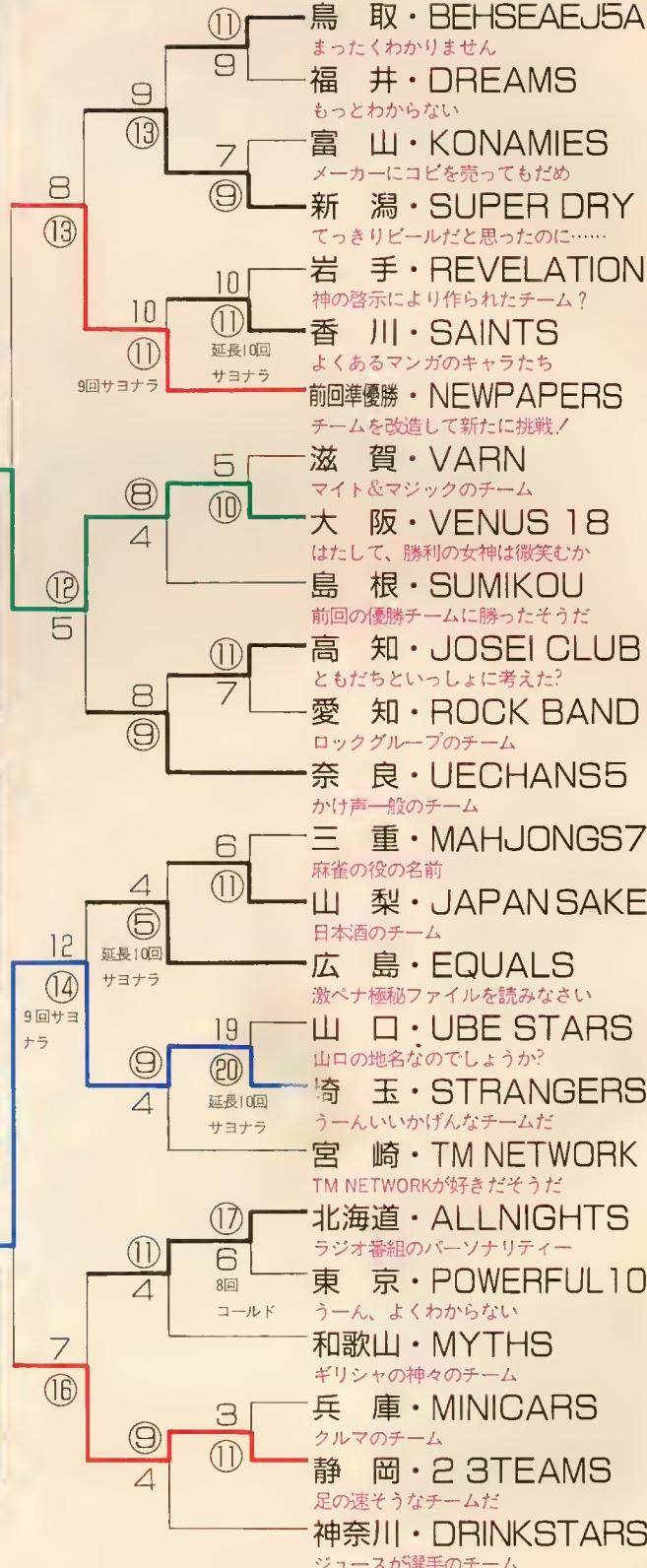
準々決勝第4試合 STRANGERS-2 3 TEAMS

S	0	0	0	0	0	0	0	3	1	4
2	0	1	0	0	0	1	0	1	0	3

[勝ち投手]まきゅはりや[負け投手]つだ
[勝利打点]くろまてえ[本塁打]あかまてえ
すけと⇒ホームランもヒットもそれほど多くないので勝つ、STRANGERS。



④今大会はみんな打者のレベルが高く、2ケタ得点がふつうだった



決勝戦

埼玉県代表

STRANGERS 優勝

FOREIGNER-STRANGERS

F	0	0	0	0	0	5	0	1	0	6
S	2	0	2	4	0	0	0	X	8	

(勝ち投手)ばば(負け投手)かりくそん(勝利打点)あかまでえ(本塁打)くろまてい1(6回・ばば)、ばとなむ1(6回・ばば)／あかまでえ1(3回・かりくそん)(二塁打)げいり1、でびす11／あおまてえ2、あかまでえ1(犠飛)ばとなむ1／ふうま1(盗塁)しろすか1⇒STRANGERS・ばばは5回まで被安打4と好投。

猛打STRANGERS

先攻はFOREIGNER、後攻はSTRANGERSで決勝戦ははじまった。

1回表 FOREIGNERはSTRANGERSのエースばばの立ち上がりを攻め、ヒット3本を記録するが得点にはいたらなかった。

1回裏 STRANGERS打線も同じく、立ち上がり制球の定まらないかりくそんをとらえ、犠牲フライと4本のヒットではやばやと2点を先取した。

2回表 先頭打者の6番ばとなむ



R S G
先取点は
STRANGE
R S G
先取点は
STRANGE

は足がわざわいしてセンターゴロ。7番ばとなむはカーブをセンター前に運ぶしぶいヒット。しかし、盗塁に失敗してみすみす、チャンスをつぶす。

2回裏 先頭バッター8番かるしけがレフト前ヒットで出塁。9番かりくそんはピッチャーゴロを打ってダブルプレイ。この回は3人で攻撃終了。

3回表 ピッチャーばばが復調、5球で攻撃終了。

3回裏 ランナーをひとりおいて、4番あおまてえがホームラン。4点と差がひらく。

4回表 前の回よりさらに短く、3球で終了。

4回裏 2アウトから打線が爆発。1～6番までの連続ヒットの猛攻撃を開始。この回から登板のさんちえに罵声が飛び交った。まるで、むかしの巨人のようだ!

9回表ドラマは生まれず

5回表 0対8の大差。打線に元気がなく、この回も3人で終了。

5回裏 1番くろまてえ、2番しろまてえ、3番ばとなむの連続ヒットで満塁。このチャンスにあかまでえはフライをうちあげてしまい、三者残塁。

6回表 ついに、さんちえを見かぎり、げいりを代打に起用。期待どおりの働きで2ベースヒット。1番にかえって、くろまていが2ランホームラン。これで、2対8。さらに、ランナー2人をおいて6番ばとなむが3ランホームラン。ようやく、3点差につけよう。

6回裏 ヒットが続かず、ランナー3塁残塁。

7回表 三者凡退。

7回裏 セカンドまでランナーは



FOREIGNERの反撃もここまで進んだものの続かずスリー アウト。8回表 3番でびす2ベースヒット、4番ぶうま凡退のあと、5番ばとなむがライト前に運んで、ランナー、1塁、3塁。6番ばとなむの犠牲フライの反撃も1点どまり。8回裏 三者凡退。

9回表 9番に代打れおんを起用したが、センターフライで終わつた。ドラマは生まれず、6対8のままゲームセット!

大会を終えて

こうして、激ペナ春の選抜は終わりました。ユニークなデータを送っていた読者のみなさんありがとうございました。次回の開催は今のところ予定していませんが、今回の反響したいでは……などと考えているので、感想などあつたら十字軍に送ってください。

ところで、5月号で決勝戦の組み合わせを当てる「春の外ウマ」ですが、当選者などの発表は7月号になりますので2-7にかけた人はワクワクしながら待っていてください。また、そのハガキにいろいろメッセージが書いてあったので、2通紹介しましょう。

いつも、おもしろく読ませてもらっています。激ペナは持っていないので誌面から雰囲気だけ味わっていますが、今回は外ウマということなので、参加させていただきます。予想は4-5です」

(埼玉県／小沢武久・30歳)

☆ハガキのすみにあった「単勝なら兵庫」もはずされました。

「かんばれ！ UECHANS5。私、奈良の三冠王は自ら応援団長をかけてで、かならずUECHANS5を優勝させます！」

(奈良県／奈良の三冠王・？歳)

☆このほか、ことごとくはずれたチーム予想も送ってくれました。

激ペナ2のこと

110ページのカミングスーンでも紹介しているように、7月とか8月には激ペナ2が発売されるらしい。カミングスーンの記事はコナミにふつうに取材して得たもの



激ペナをVRAM128Kに改造して斜めスクロール

なので信頼できる。が、このコラムは違う。だいぶいいかげんだ。このコラムでの激ペナ2は、4月6日の午後7時から六本木のとあるタイ料理屋(詳しくは覚えてない、料理は辛口だった)で開かれていたとあるパーティーで、だいぶビールを飲んだあとにコナミの池田さんから聞いたつもりのことだ。池田さんは口にした記憶がないかもしれないが、池田さんがなんといおうと、本誌記者は聞いたつもりになっているのだからしょうがない。

■MSX2/2+、VRAM128K 対応機種はMSX2/2+になる。

本誌特派員：渋谷記者

げない。私は弟子をとらない主義なのだ。

■選手が成長していく

ペナントレースモードのとき、エディットした選手たちが成長していく。見かけの打率やホームラン数よりもよく打つのは乱数のイラズマで、激ペナでもよくあった(というかほとんどそう)のだが、見かけの走力よりも足が速かったり、見かけSPDよりも球が速かったりはしなかった。激ペナ2では、それが起こる。きっと池田さんはそういうかかったのだ。

そういうわけで、紙尾明美さんを囲む会は幕を閉じたのでした。

激ペナ春の記録

Game Crusaders

数年まえに「記録それははかない」というフレーズで日本中をばかばかしい大会で席巻した番組がありましたね。日テレの例のヤツです。で、激ペナ大会実行委員会としてもここまで盛り上げたんだから記録も大事かなと、思って、別にページがあつたわけではありません。この記録を作るにあたって担当者は3日3晩徹夜しました。自宅の電気も止められました。まさに、血と汗と涙の記録です。

優勝 埼玉県代表STRANGERS
(賞品→ゲーム3本およびMファン特製テレホンカード)

準優勝 大分県代表FOREIGNER
(賞品→ゲーム2本およびMファン特製テレホンカード)

第3位 秋田県代表F WARS
大阪府代表VENUS 18

(賞品→ゲーム1本およびMファン特製テレホンカード)

十字軍特別賞 埼玉県WATCHS3
(受賞理由→直接編集部にディスクを持ってきた、中山道太のお父さんの親ばかぶりに、両親と離れて暮らしている十字軍Oが感動したため。したがって、賞品の十字軍

特製福袋は道太ではなくお父さんのものだ!)

最優秀選手 めまひ(STRANGERS)
打率4割5分、打点13。優勝に大きく貢献した。

〈打率〉

10割 まつもとい(KAPPEIS TAR) 4打数4安打本塁打1／おくりむ(VARN) 4打数4安打
8割5分 いいい(UBESTARS)
7打数6安打本塁打1

8割3分 しごるん(DREAMS)
6打数5安打

8割 さわむら(JOSEI CLUB)
10打数8安打本塁打2／うえすぎ(LICENSE) 5打数4安打／りゅうぞう(LICENSE) 5打数4安打／きよはら(LIONS) 5打数4安打／だて(OTOKOJUKU) 5打数4安打本塁打2／いくさあつう(SUMAIRUBAN) 5打数4安打

〈本塁打〉

6本 くぼた(SANCHUS)
5本 じそーー(F WARS)／あかもてえ(STRANGERS)／みあん(VENUS 18)

4本 ほうかんし(NEWSPAPERS)
26打点は道太ではなくお父さんのものだ!)

ながお(SUPER DRY)／なおあき(VENUS 18)／はしもと(2TEAMS)

〈打点〉

18打点 はしもと(2TEAMS)

4試合19打席

16打点 あのかづね(ALLNIGHTS)

3試合15打席

15打点 くぼた(SANCHUS) 4

試合19打席

13打点 あかもてえ(STRANGERS) 6

試合33打席／みあん(VENUS 18) 5試合25打席

12打点 すとおん(VENUS 18)

5試合25打席

11打点 じそーー(F WARS)

4試合19打席

10打点 ほうかんし(NEWSPAPERS)

3試合15打席／とりい(NEW TOMI S) 2試合10打席

〈盗塁〉

2回 きよみつ(SANCHUS) 4

試合8出塁／しろすか(STRANGERS) 6試合14出塁／しおん(VENUS 18) 5試合8出塁

〈防御率〉

1.285 かなた(SUPER DRY)

2試合7イニング自責1

2.076 ふえありい(VENUS 18)

5試合13イニング自責3

2.250 まきゅはりや(STRANGERS) 6試合16イニング自責4

2.571 けいべし(JAPAN SAKE) 2試合7イニング自責2

3.600 きむら(SANCHUS) 3

試合10イニング自責4

4.500 よしだけ(ALLNIGHTS) 2試合6イニング自責3／さんちえ(FOREIGNER) 4試合8イニング自責4／じゅめいあん(FUJIKO) 3試合22イニング自責11

4.695 ようちん(2TEAMS) 4試合23イニング自責12

5.142 はくし(NEWSPAPERS) 3試合7イニング自責4／ばるせら(VARN) 1試合7イニング自責4

〈奪三振〉

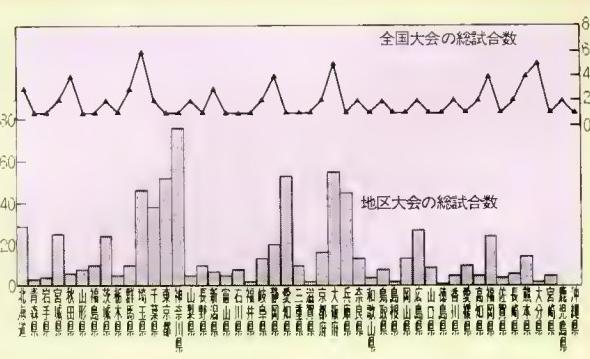
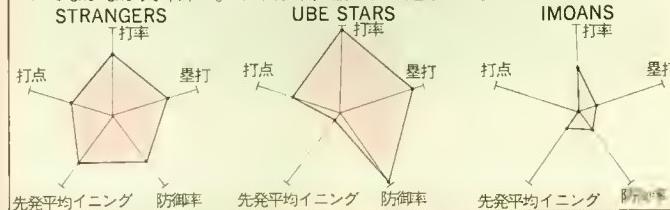
4個 はふおめっと(DEVILS)

3個 かりくそん(FOREIGNER)

2個 りゅうおう(DRAQUE ST)／じゅめいあん(FUJIKO)／としかつ(JOSEI CLUB)／わたなべ(LIONELS SP)／じょしょ(SHOCKERS)／ばば(STRANGERS)／あちゃん(UECHANS5)／つだ(2TEAMS)

グラフで見る激ペナ春の選抜大会

レーダーの星打数とは、本塁打以外の安打を星ごとに加えた総星打数を試合数で割ったものだ。こうして見ると強いチームほど、正5角形に近い。また、棒グラフは地区大会の試合数。その上の折れ線グラフは全国大会の試合数である。激戦区を勝ち抜いても全国大会の1試合目で負けてしまう神奈川県のようなチームもいてなかなか興味深い。やっぱり、激ペナは運なのね。



糸井重里、女性チームをしつこく追跡する!

私が激ペナ評論家、糸井重里だ。だれも読まないだろうこのコラム、今回のテーマは「激ペナ春の選抜に参加した女性チームを追跡する」である。私の趣味にあった企画だ。

さて、大会に参加したすべてのチームを調査した結果、女性からの応募は多数あった。だがしかし、である。さらに追跡調査していくうちに、母親なり妹なりの名前を無断で借りて二重投稿しているのがほとんど、という衝撃的事実が判明したのだ。それらを除外し、私自身が女性のチームだと確信を持ったものだけを残すと、わずかに3チームしか残らなかった……。

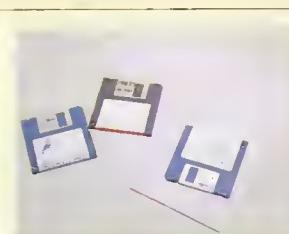
しかたなく、女性だと確信したチームの作者に、電話取材することにした。まずは「JUNBAS」の作者、高橋弘子(神奈川)に電話してみたが、1000回コールしても出ない。自宅の「ヒロ美容室」がお客様でいっぱいなのだろうか……。

つぎは、岡山県地区大会で準決勝まで残った「SI UNIT9」の作者、大楠香織に電話。話を聞いてみると、チームデータを見が考え、選手の名前は彼女が考えたそうだ。国際単位を名前にすることをみると、バイリンギャルかと思ったのだが、方言かいつかずパートガールなのである。20才というのも

①女性からの投稿ディスクや手紙。
男くさい大会に咲いた数輪の花

グッドだ。

最後に紹介するのは「JANIES」の作者、P.N.蜂谷真由美(愛知)。アナクロなP.N.が糸井の好みだぞ、山下真弓。応募理由は?「兄に勝ったから」。チームデータは考えて設定した?「てきとう」妹のチームに負け「こんなはずでは」と



叫んだ兄の立場がないぞ。



#2 カラフル街&H7E番地

なぜこんなにカラフルな文字ができるのか、BASICの七不思議の1つ、多色刷り。いかにも高度な技のようだかじつはかんたんにできるのだ。

BIOS(バイオス) Basic Input Output System(ベーシック・インプット・アウトプット・システム)の略。基本入出力システムと訳される。コンピュータの中核となるCPU(データを処理している部分。MSXではZ80AというLSIが使われている)と、キーボード、ジョイスティック、ディスプレイ、プリンタ、ディスクドライブなどなどの出入力装置とを結びつけるためのさまざまなマシン語プログラムの固まり。いくつかはBASICでもスイッチを切り換える感じでかんたんに利用できる。また、ほかのものもマシン語の知識があれば活用できる。

USR関数 USR関数は、DEFUSRn=⟨アドレス⟩という形式(nは0から9の整数)で、0から9まで10個定義できる。nを省略すると0とみなされるが、今回の記事では、その省略された形を使っている。

パターンジェネレーターテーブル 英語で書くとpattern generator table。文字パターンのデータを記憶しているVRAMの一部分。SCREEN0やSCREEN1のテキストモードでは、1文字に対し8バイトずつが割りあてられている。

カラーーテーブル color table。文字の色(前景色と背景色)を記憶しているVRAMの一部分。ここを書きかえると文字の色が変わるが、SCREEN1のカラーーテーブルはたった32バイトしかなく、8文字のグループごとに2色ずつしか指定できない。

多色刷りは&H7E番地で生まれる

ふつうのSCREEN1ではVPOKEを使ってもせいぜい8文字単位に2色ずつしか指定できない。それなのに、たとえば写真のようなレインボーカラーの文字を使ったプログラムにときどき出会う。文字をパターン定義して、ゲームのキャラクタや背景もそれで作っていることもある。

そういうプログラムはたいていマシン語を使っていることが多いので、多色刷りはマシン語でなければできないと思いこんでいる人もいるかもしれない。

しかし、じつは、多色刷りはすべてBASICでできるのだ。ただ、ふつうのSCREEN1ではできない。ちょっとした仕掛けが必要だ。

その仕掛けは、あらゆるMSXの本体に組みこまれているROMのなかのBIOSと名づけられた部分にある。



①レインボーカラーの多色刷りの文字。31ページのプログラムを走らせたあと0から2まで表示したもの。文字ごとに色を変えることもできる

このアドレス&H7E(10進数で126)に、SCREEN1を多色刷りモードに切り換えるスイッチがあるのだ。そして、そのスイッチを押すためのものがBASICにはちゃんとある。

それがUSR関数という、特殊な関数だ。多色刷りモードのスイッチの入れ方だけを説明しておこう。

DEFUSR=&H7E
が、USR関数を「&H7Eのスイッチを入れる」と定義するための命令文だ。

そして、
A=USR(0)

として、実際に式のなかでUSR関数を使うと、その時点で、

多色刷りモードに入る。

この場合、変数Aやカッコのなかの0には意味がない。USR関数が使われているということだけがたいせつなのだ。

で、このスイッチを入れるとなにが起こるか。SCREEN1のVRAMの構成が、右ページのようにダイナミックに変わってしまうのだ。

パターンジェネレーターテーブル(以下PGTと略)の大きさは3倍になり、カラーーテーブル(以下CCTと略)の大きさはなんと、192倍にもなる。

多色刷りは、この飛躍的に大きくなったCCTを利用しておこなっているのだ。

ダイナミックに変わるVRAMの構成

ふつうのSCREEN1

&H0000	パターンジェオレータ テーブル
&H07FF	
&H1800	パターン名称テーブル
&H1AFF	
&H2000	カラーーテーブル (&H281Fまで)
&H3FFF	

*スプライトに関する部分などは省略しました

パターンジェネレータテーブル

ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

①文字のパターンのセットが入っている部分 ②多色刷りでは画面3分の1ごとに各エリア用のセットがある。ただし、ここでは後半3分の2にはなにも入っていない

パターン名称テーブル

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29
20 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
30 FOR I=&H2000 TO &H37FF
40 VPOKE I,RND(1)*256
50 NEXT
60 LIST
```

カラーーテーブル

③④(1つ上の写真)パターン名称テーブルは画面と1対1対応しているので、変化はない。写真は右上のプログラムのリストを表示させた場合の状態を文字の形で表現したもの ⑤⑥CTはふつう32バイトしかないが、多色刷りでは6K(6144)バイトぶん、192倍に拡張される。各文字のパターン1ラインごとに2色(前景色と背景色)を指定できる仕組みになっているのはこのためだ

多色刷りのSCREEN1



多色刷りの効果がわかるプログラム

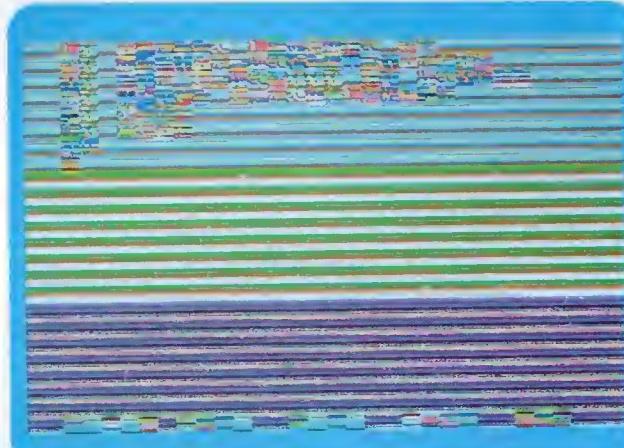
```
10 SCREEN 1:WIDTH 29
20 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
30 FOR I=&H2000 TO &H37FF
40 VPOKE I,RND(1)*256
50 NEXT
60 LIST
```

※多色刷りモードに入り、ランダムなカラーデータをセットする



⑦ふつうのSCREEN1で、上のプログラムリストを表示

⑧しばらくすると各エリアごとにランダムな色がつく



⑨見にくいけれど上3分の1にリストの文字がちゃんと表示されている

ふつうのSCREEN1と多色刷りモードとでは、こんなにもVRAMの構成が変わる。とくに、8文字単位に1バイトぶん(前景色と背景色の指定に1バイトかかる)しか用

意されていなかったCTが、3つのエリアの1文字単位に8バイトぶん(文字のパターン1ラインごとに1バイト)が使えるように拡張されている点に注目してほしい。

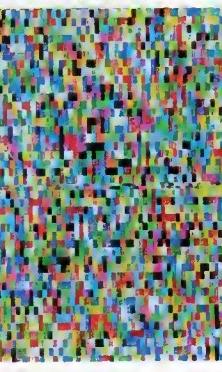
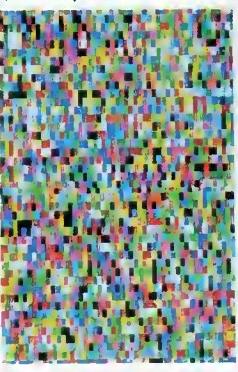
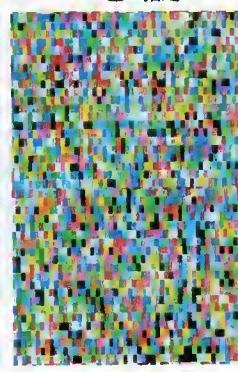
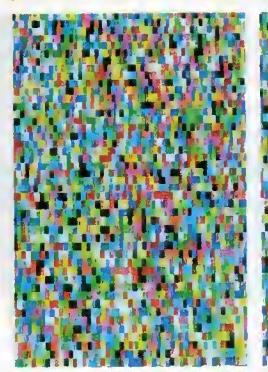
パターンジェネレータテーブル

ABCDEFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

パターン名称テーブル

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29
20 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
30 FOR I=&H2000 TO &H37FF
40 VPOKE I,RND(1)*256
50 NEXT
60 LIST
```

カラーーテーブル



VDP Video Display Processor(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)の略で画面表示用LSIのこと。とくに、MSX2のVDPに使われているLSIには、MSX-VIDEOという愛称がある。MSXの画面表示はこのVDPに牛耳(ぎゆうじ)られているのだが、めったに表に出でこないので、存在に気がついていない人も多い。いわば、VRAMの頭脳のようなものだ。ところで、VDPにちょっときを出すためのVDP(n)というシステム変数があり、これがまたおもしろいのだが、それはまた別の機会に。

パターン名称テーブル パターンネームテーブル(pattern name table)ということもある。画面と1対1対応していて、画面のある部分に文字があると、パターン名称テーブルの対応する部分にはその文字のキャラクタコードが入っている。逆に、パターン名称テーブルのあるアドレスに数値を書きこむと、その数値をキャラクタコードとする文字が画面の対応する部分に表示される。ところで、LOCATE文で文字の置ける範囲は限られているが、パターン名称テーブルを使えばたとえばファンクション表示の上にも文字を置くことができる。

キャラクタコード 文字に割りふられた整理用番号。通常、キャラクタコード0から31はコントロールコードという特殊な制御コードに割りあてられているが、VRAMではキャラクタコード0から31は「月」などのグラフィックキャラクタに割りあてられている。VRAMでのキャラクタコードのことをパターン番号といふこともある。このへんのことは、67ページの「ファンダムハウス」でちょっと悩んでいた。

MSX1ユーザーへ この記事の写真にはグラフィックキャラクタの一部分(「木」以降4文字)に妙な色のついているものがある。これはMSX2/+/の特性で、MSX1ではふつうの文字でしか表示されない。しかし、いったん多色刷り用のカラー定義をすれば、MSX1もMSX2/+もまったく変わりがないのでご心配なく。

MSX2/2+ユーザーへ 右ページにあるカラフル斜体文字プログラムに次の行15を加えてみよう。

```
15 SCREEN 8:WIDTH 8:WIDTH 4
プログラムが走りはじめたときに画面の上3分の1だけではなく、画面ぜんぶの文字が見えるようになる。これは、エリア2、3用のPGTと、SCREEN0の8字モード、40字モードのPGTがたまたま一致していて、モードを切り換えるたびに文字のパターンがVRAMに残っていくからだ。
```

SCREEN1のふりをしたSCREEN2

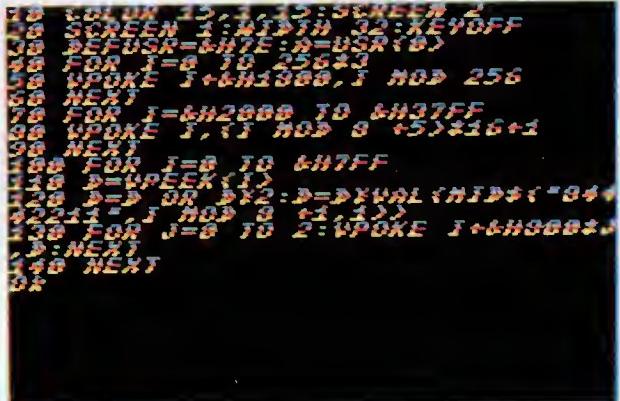
ところで、多色刷りSCREEN1のVRAMは、SCREEN2のそれとそっくりなのだ。それも当然。多色刷りモードのスイッチを入れるということは、BIOSの「VDPのみをグラフィック2(SCREEN2)モードにする」という部分を実行することだからだ。かんたんにいふと、「画面表示の仕組みだけをSCREEN2と同じにする」ということになる。

ふつう直接SCREEN2という命令文を実行すると、とたんにテキストモードにもどってくるが、これはBASICの性格のせいだ。しかし、VDPだけをSCREEN2にした場合は、BASICにとってあくまでここはSCREEN1というテキストモードのままだ。つまり、BASICに対してSCREEN1のふりをし、VDPに対してはSCREEN2としてふるまっていることになる。

SCREEN2の画面表示の仕組みはなかなかおもしろい。

SCREEN2にもいちおうパターン名称テーブル(以下PNTと略)があるが、じつはここには0~255の数値がこの順で3回くりかえして入れられたまま変化しない(文字1セットぶんは画面のちょうど3分の1ずつに置かれる)。つねに、キャラクタコード0から255の文字が3セット、固定して表示されているだけなのだ。

この文字のセットには、それ



①すべての文字をカラフルな斜体文字にするプログラムを実行してリストを表示させてみた。すべてBASICでここまでできるのだ

ぞれ独立したPGTが対応していて、画面3分の1ずつが別々のPGTを持っている。

SCREEN2を実行すると、PGTをすべて0にしてしまうので、最初はなにも表示されていないように見える。そこでたとえば円をかくとどうなるか。これがおもしろい。その円の線が通過する部分の各文字を、全体として円になるようにパターン定義していくのだ。同時にCCTも指定どおりに変えていく。

下のカコミのプログラムは、その仕組みを実験したものだ。SCREEN2で円を書き、そのまま、SCREEN1にもどって多色刷りモードに入つてから、キャラクタコード0から255の文字をPNTに直接3セットぶん書きこんでいる。つまり、SCREEN2でのPNTを再

現しているわけだ。すると、SCREEN1に円が現れる/画面の上3分の1が変なのは、SCREEN1を実行したとき、自動的にPGTのエリア1に相当する部分に文字パターンが書きこまれるからだ。CCTはまえのままなので、色だけが円の部分を構成している。

逆にいうと、多色刷りモードに入ったときは、エリア1のぶんのPGTしか文字のパターンを持っていないことになる。だから、エリア2、3用のPGTにも文字パターンを書きこんでおかないといふのが見えないのだ。

この作業をBASICでやると時間がかかるので、その部分だけをマシン語でやっているプログラムが多い。多色刷りをマシン語でやっているように見えたのはそのせいだったのだ。

SCREEN1とSCREEN2の密会現場

SCREEN1で円を見るプログラム

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 2
20 CIRCLE (127,95),95
30 SCREEN 1:KEYOFF
40 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
50 FOR I=&H1800 TO &H1BFF
60 VPOKE I,I MOD 256
70 NEXT
80 GOTO 80
```



②行20を実行しあえたところ。
SCREEN2で円をかいた



③行70を実行しあえたところ。
SCREEN1にも円が現れる

すべての文字をカラフルな斜体文字にするプログラム

初期設定

行10は、このプログラムを実行するまえにSCREEN2を実行しているが、なくてもかまわない。そうでない場合は、最初しばらくのあいだまったく文字が見えなかつたり、8文字だけが妙な色で見えていたりする。行30がこの記事の全プログラムに共通して使われている多色刷りモードに入る部分。

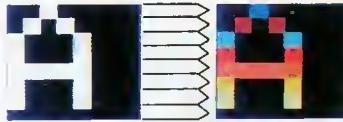
```

10 COLOR 15,1,15:SCREEN 2
20 SCREEN 1:WIDTH 32:KEYOFF
30 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
40 FOR I=0 TO 256*3-1
50 VPOKE I+&H1800,I MOD 256
60 NEXT
70 FOR I=&H2000 TO &H37FF
80 VPOKE I,(I MOD 8 +5)*16+1
90 NEXT
100 FOR I=0 TO &H7FF
110 D=VPEEK(I)
120 D=D OR 0#2:D=D$VAL(MID$("84442211",I
MOD 8 +1,1))
130 FOR J=0 TO 2:VPOKE I+&H800*I,D:NEXT
140 NEXT

```

エリア1にいた「A」の場合

エリア1の文字Aに注目すると、まず1ラインごとに色をつけられ、次に斜体文字に変化していく。



画面を文字で埋める

ここは、たんにキャラクタコード0から255までの文字を画面いっぱいに表示しているだけ。30ページのプログラムの行50~70とまったく同じだ。&H1800というアドレスは、SCREEN1のPNT(パターン名称テーブル)の先頭アドレスで、ここから1バイトずつ、0~255の数値を順に書きこんでいる。PNT

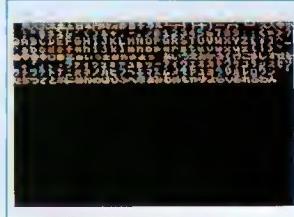
の大きさは256×3バイトなので、MODを利用して3セット書きこんでいる。画面には最初、上3分の1でしか文字が見えないが、エリア2、3用のPGTに文字パターンが定義されていないためだ。MSX2以上ならぜんぶ見えるようにする方法がある(左ページの注記参照)ので試してみよう。



①上3分の1しか文字が見えないが、実際には下にも文字は置かれている

色をつけていく

&H2000はCT(カラーテーブル)の先頭アドレス。ここから1バイトずつカラーデータを書きこんで色をつけていく。1文字は横8ドット×縦8ラインで構成されているが、多色刷りのCTは、1ラインごとの前景色と背景色の組み合わせを1バイトとして、1文字につき8バイトずつ割りあてられている。ただし、ここもエリア1～3用に分割されているので注意。



②キャラクタコード順に次々と色がつけていく。エリア2、3の文字はぜんぶ背景色(黒)になっている

斜体文字にする／エリア1～3にパターン書き込み

&H7FFは、PGT(パターンジェネレータテーブル)のうち、エリア1用のPGTの最終アドレス。エリア1の文字パターンを行110、120で斜体処理しながら(この部分は先月号で紹介したプログラムと同じ)、その結果を行130でエリア1～3に書きこんでいる。画面では、エリア1が斜体文字になっていくのと同時にエリア2、3にも同じ文字が表示されていくように見えるはずだ。



③斜体文字の処理をしてエリア2、3にも同じパターンを書きこんでいく。ここではじめて前景色の色が出てくる

イラスト文字のサンプルプログラム「虹と白い雲」

苦労をおしまなければイラストふうの文字も作れる。行1000～1070は文字ac用のデータ、行1080～1150は文字bd用のデータ。0と1だけのデータは、8桁ずつが左の

文字のパターン、右の文字のパターンになっていて、あとに続く2つの数値(16進数)でそのラインの前景色と背景色を1文字の1ラインずつ指定している。

```

10 COLOR 15,1,15:SCREEN 2:SCREEN 1
20 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
30 A$="ac"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"b
d":AD=ASC("a")*8
40 LOCATE 10,1:PRINT A$
50 RESTORE 1000
60 FOR I=0 TO 15
70 READ P$,C1$,C2$
80 P1=VAL("&B"+LEFT$(P$,8)):P2=VAL("&B"+
RIGHT$(P$,8)):C1=VAL("&H"+C1$):C2=VAL("&
H"+C2$)
90 VPOKE AD+I,P1:VPOKE AD+I+&H2000,C1
100 VPOKE AD+I+16,P2:VPOKE AD+I+&H2000+1
6,C2
110 NEXT

```

1000	DATA	1111000000000000,86,64
1010	DATA	000011111110000,89,64
1020	DATA	1111000000001111,A9,68
1030	DATA	0000111111110000,A2,98
1040	DATA	1111000000001111,72,9A
1050	DATA	0000111111110000,75,2A
1060	DATA	1111000000001111,05,27
1070	DATA	0000111111110000,04,57
1080	DATA	0000000000001111,F4,50
1090	DATA	0000000000001111,F4,04
1100	DATA	0000000000000000,F4,F4
1110	DATA	0000110000000000,F4,F4
1120	DATA	1001111000000011,F4,F4
1130	DATA	11111111000000111,F4,F4
1140	DATA	1111111100000011,F4,F4
1150	DATA	1111111100000000,F4,F4



④左のプログラムを実行した結果。ほんの4文字ぶんのCG

どこよりも早く詳しい最新GM情報が読めるのはFFBだけ

情報おもちゃ箱



全国総断6都市で開催されたMSXイベントの裏も表も見えてきた特派員の実感レポート!

MSX SPRING TOUR '89

4月号で紹介した「MSXスプリングツアー'89」のイベントは、3月21日の北海道にはじまって4月9日の名古屋で打ち上げとなった。会場でミニ4駆のタイムラップをはかっているせいもあるってか、全体に人出が多く、なかなか盛況でした。

イベント会場には、昨年の夏、冬のイベントと同じく新作ソフトの体験コーナーが設けられ、20種類ほどのゲームが動いていたのだが、もぎたてブンブンは、パックマニアとまだ動きのぎこちないファミスタ、ぎゅわん自

己2、魂斗羅くらい。首斬り館はデモだけ、残りは冬のイベントと大差ない感じだった。

というように新作ゲームコーナーはいまいちだったのだが、ゲームメーカーのステージは、プレゼントをどっさり持ってきてクイズやゲーム大会をやってイベントらしくにぎわっていた。

では、各会場ごとの報告。

■札幌(そごう電器YES)

そごう電器の店前には、なんと午前3時から人がならびはじめた。ミニ4駆を抱えた3人の少年がまだえらく寒いなか、イ

ベントがはじまる10時30分まで待っていたわけ。北海道のミニ4駆熱はさすまじい。はじまってからも、イベント会場のある4階から1階までの階段がミニ4駆の少年たちで埋まっていた。

■東京(スタジオアルタ)

会場中央にミニ4駆のコースが2つ設けられ、そのまわりに新作ゲームコーナーが設けられていた。ミニ4駆軍団の動きに不安を抱くも、近くの新宿伊勢丹で本家のタミヤがイベントをやっていたため、混乱はなし。メーカー対抗ドーピングOKミニ4駆大会では、ゲームアーツが驚異の1秒58。あまりの速さに車の残像しか見えなかった。

■広島(ダイイチパソコンCITY)

なんとイベントの日が学校の始業式とぶつかってしまったせいもあって、いまいち人出が少なかつた。ファンダムで有名なGENさんも来ていました。

■大阪(大阪ABCエキスタ)

この会場には思いきり遅刻してハジをかいた。Mマガの加川さんがミニ4駆にカメラ用の1個1600円くらいするリチウム電池を使って(使い捨てだぞ)目立っていた。T&Eの内藤さんの車は1秒40台の記録を練習で出していたのに、本番では壊れたりタイアしてしまった。

■福岡(ベスト電器)

イベントの日が学校の始業式とぶつかってしまったせいもあって、いまいち人出が少なかつた。ファンダムで有名なGENさんも来っていました。

■名古屋(テクノ名古屋)

ゲームアーツのステージがすごかった。ディスクステーションのサムシリーズで有名なサム本人(原田修さん)が発泡スチロール製のサムのお面を付けて登場して大ウケ。ゲームアーツはミニ4駆のほうでも1秒47を出して有終の美を飾った。



札幌2600人



東京4100人

広島1800人

大阪3100人

福岡1400人

名古屋2100人



元気度ナンバー1の広島会場

アルチビジョンがかっこいい

学生のファミスタをテスキブレイ

レイドック2の順番待ち

FFB

新製品
有名CGツール
がMSXに登場

ダ・ビンチ

他機種で評判の高かったCGツール『ダ・ビンチ』がようやくMSXにも登場する。

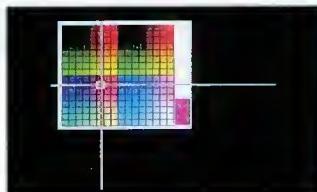
MSX2(VRAM128K)/MSX2+対応の2DD。現在開発中だが、5月下旬から6月ころには発売できる予定。価格7300円。発売・小売店。※問い合わせ先=ボブコム・新企画社 03-263-6940

マウスがあるに越したことはないが、キーボードでも使用可能。基本的な操作は、現在のCGツールの常識となっているアイコン選択方式だ。色を選び、ペン先を選び、点や曲線や直線などを選んでかいていくわけだが、線をかくアイコンのなかにちょっと珍しいものがある。

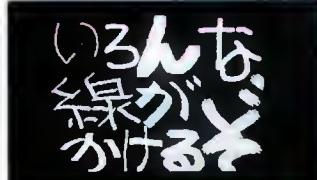
いわば雲形定規を使って線をかくような感じで、位置を次々に指定していくだけでなめらかな曲線をかいてくれる機能だ。マウスで直接曲線をかこうとしてもなかなかむずかしいときは、これを使うと便利そうだ。

使用的するスクリーンモードはSCREEN8(BASICで画面ロードできるファイルも作れる)なので、256色を同時に使え、さらにタイルパターン機能もあるので、ドット単位で色を組み合わせた中間色や背景用の模様なども作れる。

コピー機能、ブラシ機能、ア



④スクリーンモード8を使用しているので256色ぜんぶが使える



⑤24種類のペン先から適当に選んで文字をフリーハンドで書いてみた



⑥上の画面にものすごく適当に色を付けてみた。いろんな表現が可能

ンドウ機能(今やったことを取り消す)はどうせん用意されているが、なかでもアンドウ機能は、直前にやったことをぜんぶ取り消すのではなく、何段階かにわけて好きなところで止めることができて便利だ。

色を重ねたときにその部分だけ色をさまざまに変える機能もあるので、くふう次第でおもしろいCGが作れそうだ。

●文字(漢字も使える)を置いたりして遊んでみた。下にあるのがアイコン



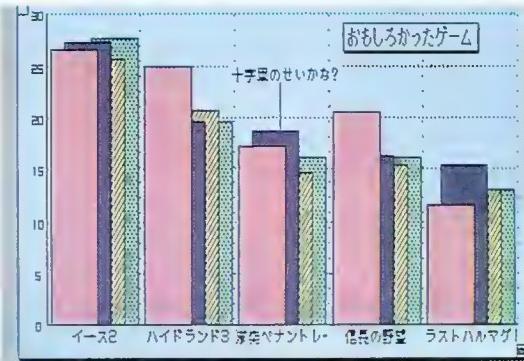
アンケート
ハガキより

●石の上にも3年。「1本の矢ではかんたんに折れてしまうが、3本では折れない」という話があるが、友人3人と協力してアンケートハガキを出し続け1年になる。これが当選しないと3本の矢が折れてしまう。「12度目の正直」で当選してくれ。(大阪・中野卓哉)⇒石の上にも3年。たんなるこじつけだが、3年もたてば友情も薄れてハガキを出すこともなくなり、青春の1ページと化すのだ、それまで待て。(バ)

新製品
表ならまかせて
HALの新人!

GCALC(ジカルク)

●棒グラフはいくつかの項目を重ねて表示して比較にも使える。データは1月号から4月号までのアンケートの結果から

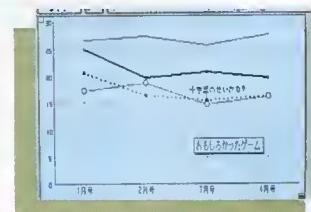


HAL NOTEにまた新しいアプリケーションが加わった。表計算プロセッサ「GCALC」(MSX2+/2+, VRAM128K, 2DD, 1万4800円)、いろんなデータを表の形で集計管理し、グラフを自動作成してくれるソフトだ。

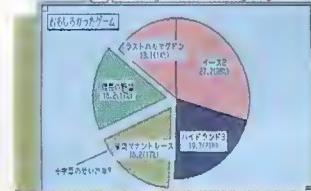
本誌でもなんども紹介しているけれど、HAL NOTEとは、おたがいにデータを共有できる実用ソフト群とその基本システムの総称だ。GCALCは、その新しい仲間の1つだが、HAL NOTE以外の実用ソフトと違って、これ単独では動かない。HAL NOTEのシステムと日本語ワードプロセッサ、図形プロセッサを組み合わせた、いわゆる「基本3点セット」(2万9800円)が必要なのだ。

さて、GCALCにできることは、表作成と表計算、そしてグラフ作成だ。できあがった表やグラフは、HAL NOTEの他のソフトでもかんたんに利用することができる。たとえば、HALのワードプロセッサに呼びこんで、グラフの入った説得力のあるレポートなどを作りできるわけだ。

表作成・表計算とは、基本的な表の形を作って、もとになるデータを入力すれば、その合計や平均値、ほかにも基本のデー



●推移がわかりやすい、折れ線グラフ。コメントをうまく使おう



●全体の比率を見る円グラフ。切り離して強調すれば、見やすい

タを計算して得られるさまざまなデータを自動的に書きこんで、目的の表を完成してくれる機能だ。身近なところでは、こづかい帳とか家計簿、成績表などをMSXで管理するのに役立つだろう。

作れるグラフは、棒グラフ、折れ線グラフ、円グラフの3種類あり、用途に合わせて使いわけることができる。コメントや、タイトルも入れられるので、見やすく楽しいものができそう。

カラー印字はできないけれど、グラフをプリントで打ち出すことももちろんできる。

※問い合わせ先=ハル研究所 03-252-5561

でしつもり

●確認用データ、「激走レーシングを打つんだんですけど...」「うまく動かない?」「はい」「新打ち込みミス発見プログラムは使ってますか?」「ええ、それがよく使い方がわからないので...」「使うしかないんだですか?」「しかし、挑戦したことあるんですけど、どうして?」「ええ、9000>200、9010>152、9020>153...9060>?」と直接打ち込んでみたんですがダメでした。☆もう一度使い方をよく読んでくださいね。(F)

で
し
つ
も
り

●不幸の激ペナ／「あのー(まづ暗な声)激ペナ春の選抜大会について質問があるのですが…」「どういってよいか?」「代表になつていいチークはどうやって選んだんですか?」「金額に応じて賞金があるのですか…」「どういってよいか?」「代表になつていいチークはどこで決めました?」「いやあ(笑)がつねつているシードになるチークはどうやつてきました?」「到着順に番号をつけてこの番号の若い順にシードの権利を振りわけていくという方法で処理しました?」「でも、ぼくの送ったチームは出場チームより絶対強いのに出場できませんでした?」「…そう」「勝負は時の運というじゃない。」(F)



過熱するGM界の状況を素直に
転嫁して今月は大幅増スペース

最新GM情報

MUSIC FROM スタートレーダー=日本ファルコム初の同タイトルシーケンシングを、アレンジとオリジナルサウンドでおくる。元スペクトラムの3人を含む、計6人のミュージアンを迎えてのアレンジ6曲。くわえて、オリジナルサウンド28曲収録。CD2843円、テープ2369円で発売中。(キング)

MUSIC FROM ジーザス=キングから3月に発売されたファミコン版ソフト『ジーザス』を、オーケストラアレンジとオリジナルサウンドでつづった



1枚。アレンジは、原曲の作曲者でもある、すぎやまこういち氏が手がけている。アレンジ11曲と、サウンドシアターと銘うつオリジナルを約25分収録。CD2843円、テープ2369円で発売中。(キング)

●光栄から歴史シミュレーションGM集3タイトル発売!

光栄から、自社ソフト3タイトルのGM集が発売になった。以下の3タイトルは、発売元が光栄、販売元がポリドールとなる。いずれも、CD2987円、テープ2678円で発売中。

①信長の野望・戦国群雄伝=MSX版での発売が待たれるニュー信長を、アレンジサウンドのみ全8曲で贈る。うち5曲は歌曲となっている。

②水滸伝・天命の誓い=同じくMSX版での発売が予定されている、タイトルのアレンジのみ全8曲収録。うち1曲は、歌曲となっている。



●蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン=依然、名作の呼び声高いタイトルを、フルアレンジで全11曲収録。3曲の歌曲のうち1つは、知る人ぞ知る売野雅勇氏が作詩を手がけている。

サーク全曲集=マイクロキャビン、PC系RPGのオリジナルサントラ。音源にはPC98を使用。5月21日発売。CD2884円、テープ2472円。(ポリスター)

サバッッシュ全曲集=ポブコムソフト、X6800などのRPGのGM集。アレンジ2曲とオリジナルを収録。5月21日発売。CD



2472円、テープ2163円。(ポリスター)

※ポリスター新作情報=6月25日発売『東亜プラン・ゲームミュージックSCENE 1』……アーケードの『TATSUJIN』『ダッシュ野郎』『HELL FIRE』『ワードナーの森』を収録。CD2472円、テープ2163円。7月25日発売『スーパーリアル麻雀P2・P3』トゥインイグル』……セタの人気ゲーム3タイトルを収めたビデオ。予定価格3800円。

ストライダー飛竜=G. S. M. CAPCOM 2-/アルフ・ライラ・ワ・ライラ=カプコン女性ゲームミュージックバンド



聴いたZONE

●**MUSIC FROM スタートレーダー**=元スペクトラムの奥恵一氏をアレンジャーとして迎えた1枚。オリジナルの軽快さを損なわないよう、ていねいに仕上げているという印象をうけた。(今月・キング) ●**MUSIC FROM ジーザス**=すぎやま氏が手がけるオーケストラバージョンというので、交響曲ドラマみたいなものを連想していたが、まったくの別物。イージーリスニングのようだった。(今月・キング) ●**信長の野望**=5つの歌曲は、いずれも静かできれいな詩の歌だった。戦う男たちを想う、女性たちの夜想曲なのかもしれない。(今月・光栄) ●**水滸伝**=ボーカル曲は、男性が歌っている。この1枚も含めて、光栄の3タイトルはフルアレンジ。アレンジファンはかなり楽しめる3枚といえる。ゲームをやるまえのイメージ作りに役立つかな?(今月・光栄) ●**蒼き狼と白き牝鹿**=「人は誰も夢の旅人/金色に見える虹探すよ/見果てぬ夢の重さ/そつと愛で支えてあげたい」。売野氏作詩『夢の旅人』の出だし。うん、シエルブルーしている……。(今月・光栄) ●**サーク全曲集**=PC98のオリジナル42曲は圧巻だった。しかし、アレンジファンはうるうるかもしれない。(今月・ポリスター) ●**サバッッシュ全曲集**=サークといい、これといい、ポリスターの路線は読めないところにすごさがある。しかし、今回の2枚は作りが地味で、ある意味では退屈だった。(今月・ポリスター) ●**ストライダー飛竜**=4次元→アフリカ→日本→イギリス→中国→アメリカへと、1曲で音を世界一周させるとこんな感じになるのではないか。おまけに、カッコうはさえずり、小川は流れる。もはや、ヤミ鍋アレンジという表現が的確ではないかと……。(今月・ボニー) ●**チェイスH. Q.** 海外バージョン=ナンシーはもちろん英語でお話しくるし、自分(?)の声も英語。おちやらけがウリの国内バージョンとは一味ちがい、カッコよくなつちやつしている。これは、決して私が英語がわからないからではある。曲は国内と同じ。SEには日本語版も収められている。(今月・ボニー) ★カッコ内は掲載号と発売元。――文責は、猫のお産で仕事を休んでしまった(おかげで徹夜でこれを書いた)FFB担当のたかだ一でした。



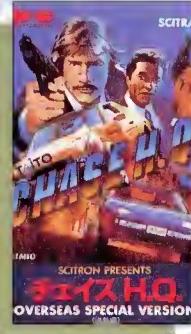
4月号発表の「アンケートプレゼント」と「さあ応募しなさい」、3月号発表の「モニタプレゼント」は、発送を終了しました。プレゼントに関するお問い合わせは、電話(052-221-1111)か、住所・氏名・電話番号を明記の上ハガキでプレゼント係までお願ひいたします。発送状況がわかりしだいご連絡します。発送が遅れていることを、深くおわびいたします。



「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」2作目のアルバム。タイトルのアレンジ+オリジナル完全収録に加え、「天地を喰らう」のオリジナルを完全収録。アレンジは、メンバーの声を多重録音したボイスミックスアレンジと、アメリカの民族打楽器を用いてのパーカッションアレンジの2曲。5月21日発売。CD2627円、テープ2359円。(ボニー)

*非売品『CheイスH.Q.』海外バージョン発見!

サイトロンが、この春ビデオコンサートを開いたのは周知の事実。このとき、ステージでクイズ大会が催された。これだけなら、ふつうのイベントでよくある出来事にすぎないのだが、問題は正解者の賞品だ。なんと、「CheイスH.Q.」の海外輸出用から録音した、特製オリジナルサウンドテープだったのだ! 限



③チエイスH.Q. 海外バージョン。
A面にはサントラ、B面はSEコレクション。ナンシーのおしゃべりも英語

定600本のうえに、非売品という、まさにガッチャガチのプレミアムもの……。お金を出しても手に入らない。しかし、悲觀するのはまだやい! 手に入れる手段は残っているのだ。なんと、現在2次会員を募集しているサイトロンファンクラブ「FSG」では、このテープとFSGテレカのどちらかを入会先着30名ずつにプレゼントしている。入会希望の人は、自分の住所・氏名を表書きした返信用封筒(切手62円も貼ること)を同封して、〒150 渋谷区神宮前6-25-8神宮前コーポラス409 サイトロン&アート内FSGクラブ入会案内書ちょーだい係まで。急いだほうがいいぞ。

さらに、おどろくなれ、ボニーキャニオンさんのご厚意でこのテープを10本ももらっちゃ

サイトロン・デジタルビデオプレスVOL.2

先月の、レンタル店いつきよ掲載でご存知だと思うが、おまかねデジプレ2号(VHSのみ、HiFi 30分)が全国レコード店、レンタル、ビデオ店で無料レンタルを開始した。

今回の目玉は、3月のAOUショーからの新作アーケードレポート。セガ、アイレム、テクモ、カブコ、ナムコ、コナミ、SNK、タイトー、データイースト、ジャレコ、以上10社の新作ゲームの映像をトーンと収録。さらに、糸井重里氏

④最後は支離滅裂の山水画テトロリス



CGGで表現されるゼビウスは庄巻

いましたので、1本5万円で……

(効果音)デスクのなぐる音……タダでプレゼントします。

*ボニー新作情報

6月21日にデータイーストのGM集が発売になる。くわしい収録曲はまだ未定だけど、AOJシヨーで話題を集めた「ファイティング・ファンタジー」を中心

の総指揮で話題になったアミコソフト「MOTHER(マザー)」を、氏のインタビューをmajieながら紹介している。

2月のSSTバンドライブからも、「POWER DRIFT~LIKE THE WIND~」を収録。あのナムコのほこる「CGゼビウス」も入っているし、アミーガをつかったアニメ、しりあがり寿作の山水画テトロリスなんかも見られちゃう。これが大笑い。

で、2号が出て1号はどうしゃったか? などと、ボニーではなくて回収するつもりはないそうで、「レンタル店にまかせています」(ボニーの鈴木さん)。ちなみに、鈴木さんは「大阪あたりでは、きっと売っちゃうでしょう」と最後にボソッと言っていた。ううむ。



に、7、8タイトルのサウンドを収録したいとしている。「ロボコップ」は、現在交渉中。同じく、6月21日「テトリス完全攻略ビデオ」という、タイトルそのままの趣旨のビデオが出る。セガのアーケード版の映像を使い、10万点突破を目指すウルトラテクを紹介するとか。



さあ応募しなさい

2プレとの戦いも最後。今月は負ける気がしないぜ!

●ゲームアーツより

①ゲームアーツ・フルチューンアップ「ミニ4駆」+専用コース……1名様。

●ナムコより

②ナムコ・フルチューンアップ「ミニ4駆」……1名様。

●編集部・糸井重里氏(注・重里氏とは別人)より

③糸井・予選落ちフルチューン

アップ「ミニ4駆」……1名様
——上記のミニ4駆は松下のイベントに参戦したいすれ劣らぬ名車のE台+予選落ち1台だ。

●ボニーキャニオンより

④「CheイスH.Q. 海外版」G Mテープ……10名様。

●キングレコードより

⑤CD版「MUSIC FROM STARTER」……3名様。

⑥CD版「MUSIC FROM JESUS」……3名様。

●アポロン音楽工業より

⑦「ウイザードリィII~リルガミンの遺産~」カード……5枚1組で5名様。

●アルファレコードより

⑧「スキーム」のステッカー……5名様。

●光栄より

⑨CD版「信長の野望」

⑩CD版「水滸伝」

⑪CD版「蒼き狼と白き牝鹿」

……各1名様。

しめ切りは6月31日必着。発表は7月8日発売の8月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。



FFB



中学生なのに怒るとヤクザより怖いのは「ばくはつ五郎」、しかし、泣いていても顔が怖いのは小柳ルミ子だ。

●東京に、サザエさん博物館があるそうですが、どこにあるのか教えてください。(愛知・長谷川昭男)

世田谷区の桜新町1丁目に「長谷川美術館」があります。「長谷川」とは作者が長谷川町子さんだからです。磯野家の間取りがひと目でわかる模型もあるぞ。どうだ、ためになる本だろう。

●「トニータナカの若返りメーク」というソフトを出してください。主婦に大ウケだと思います。「はい、目を閉じてください……」なんて……。(岡山・佐々木昌江)

リーヒロミ・ゴーの娘、薰子・ケイティーも笑えるが、なぜ「トニー」なのか聞いてみたいぞ、トニータナカ。

●心配事だが、うしろ髪ひかれ隊の齊藤満喜子が第2の野村義男になるのでは……。(大阪府・加藤貴志)

たのきんの「の」は、りっぱに作曲家やプロデュースをやっているが、マッチに与えられる仕事は「スターボウリング」や「お笑いマンガ道場」である。これでは生福の兄のほうが有名人といえよう。

●「ちゅうかなばいばい」の小沢なつきは「ウンジャラケ」の石野陽子だ。恥ずかしいのか動きがぎこちない。井森を見ならえ。(岡山・鶴川佳行)

●「ちゅうかなばいばい」のファミコンをしている場面で、「オバQ」をしてい

るのに曲は「マクロス」だったぞ。(茨城・堀内人)

井森はきらいだが「ぱいぱい」は視聴率20パーセントを超えたらしい。あの時間帯はむかしMファンのCMも流れていたが、中学生でGパン姿もスラッシュとして顔も美形のイイ男なのに、ドラマのなかではびっちりの半ズボンをはかさせて小学生役をしていた「魔隣組」の主役の男、元気ているか。

●母さんのおでんを「ますい」といたら「おいしいものばかり食べられると思ったら大まちがいだよ！」と怒った。よく考えてみると、ますいということを肯定していることにぼくは気づいた。(北海道・高井裕之)

ムチャクチャぐあいが、「陰で悪口をいうくらいなら面と向かっていえ」とんでもないことをいう人に近い。

●外国映画で竹刀が出ると、使い方がまったく違っていて、剣道をやっていたぼくとしてはほんとうの持ち方を教えてやりたい。(東京・厚綿大輔)

外国のドラマや映画で、中国人が日本人の役で出てくるが、日本料理といって餃子を作るのはやめてほしい。

●副校長が「すいとん」について語り、「ハットリくんの水とんの術とはちがいます」としゃれたが、あたりは静まりかえった。(兵庫・岡島範幸)

「吉田さん、電話だよ。でんわ急げ」というおじさんと火花を散らしそうな副校長だ。今月は高井の母さんに dele 力をあげよう。母さん、喜べ。

暮らしの適当手帖

6月のテーマ
つれづれテレビ

「別れるときは死ぬときです」を訂正、「死んでもいいですよ」といいきった、小柳ルミ子と額がまっすぐなダンサーの感涙披露宴生中継中、2人のアップのところで「来週この時間帯第3回人文字コンテストです」というスーパーが出てきたのはマヌケだったが、ふだんはふつうに歌うのに英会話番組のときは「♪はじめしましおい」と歌う早見優も不思議だ。

●ドラマの不思議、CMの不思議

そのむかし「ありがとう」を毎週楽しみに見ていたが、いま思えば石坂告二が水前寺清子に結婚してくれというのだから怖い番組だ。大和田獣と三原じゅん子が愛しあつたり、仕送り学生や下っばの会社員なのに代官山の1か月20~30万円は下らないマンションにミボリンや今井美樹が住むのも不思議だ。今井の役に関しては、わがまま性格がムチャクチャな女なのにナゼか西郷輝彦にまでモテてしまう。「私はあの日……」と過去のことを話すと回想シーンが出てくるが、あれをいったいどう口で説明しているのか聞いてみたい。

ドラマではないが、日本最大のお笑い番組局である教育テレビも不思議だ。性の匂いがない若い男と、日本語で話す犬の車掌とか仕事をするカエルなどが登場。矢追純一も知らなかった異星人との公認の交流の場ではないかと思ってしまうぞ。

CMでも、とんでもないところで「♪リンドリンドン」と歌いながらハンバーグを食べているバカ外人一家など(現在オンエアぶんではおそらく高いガケの上でまたしてもリンダンと歌いながら食べている)おかしなことは増える一方だ。

●ドラマによくあるシチュエーション

ひとむかしまえによく見られた演出をならべてみてよう。

・「お父さんのメガネはどこだ」と額の上につけたまま探す父さんをみて一家爆笑

・手紙を読んでいると重なって出てくる父

さん母さんの声。いるんなら出てこい



・動揺するたばこを逆に吸おうとする男

・バックしたまま玄関に出て客が驚く

・口紅で鏡に「さようなら」と書く女

・買い物袋にはいつもネギが大根

・若い夫婦の買い物袋にはフランスパン

・朝「いっけない」とあわてて2階から降りてきてトーストをくれたまま家を飛び出す娘。いったいどこで食べてるのかいえ

・2時間ドラマで始問題や息子の進学費用で何度も苦しめは気がすむんだ丘みづ子

・笑えるのにナゼか怖がられる「トランベットをしました暴走族」松村雄基

・待ち合わせ場所で「おかしいなあ、たしかにここなのにイー、よしおのヤツめッ」とひとりごとの多い女

・「いや、それはちがうぞ」と突然入ってくるヤマさん。捜査一係の会話をわざわざ廊下で聞いていたものとみる

●テレビのなかの迷惑

ドラマ以外にもナゼだと思うことがたくさんある。

はぜどん村上龍の「Ryu's Bar」のサメクションとか、「クイズ100人に聞きました」の百次郎とか、「ベルトクイズQ&Q」の馬の人形などは、香港みやげの人形と同じくらい迷惑だ。

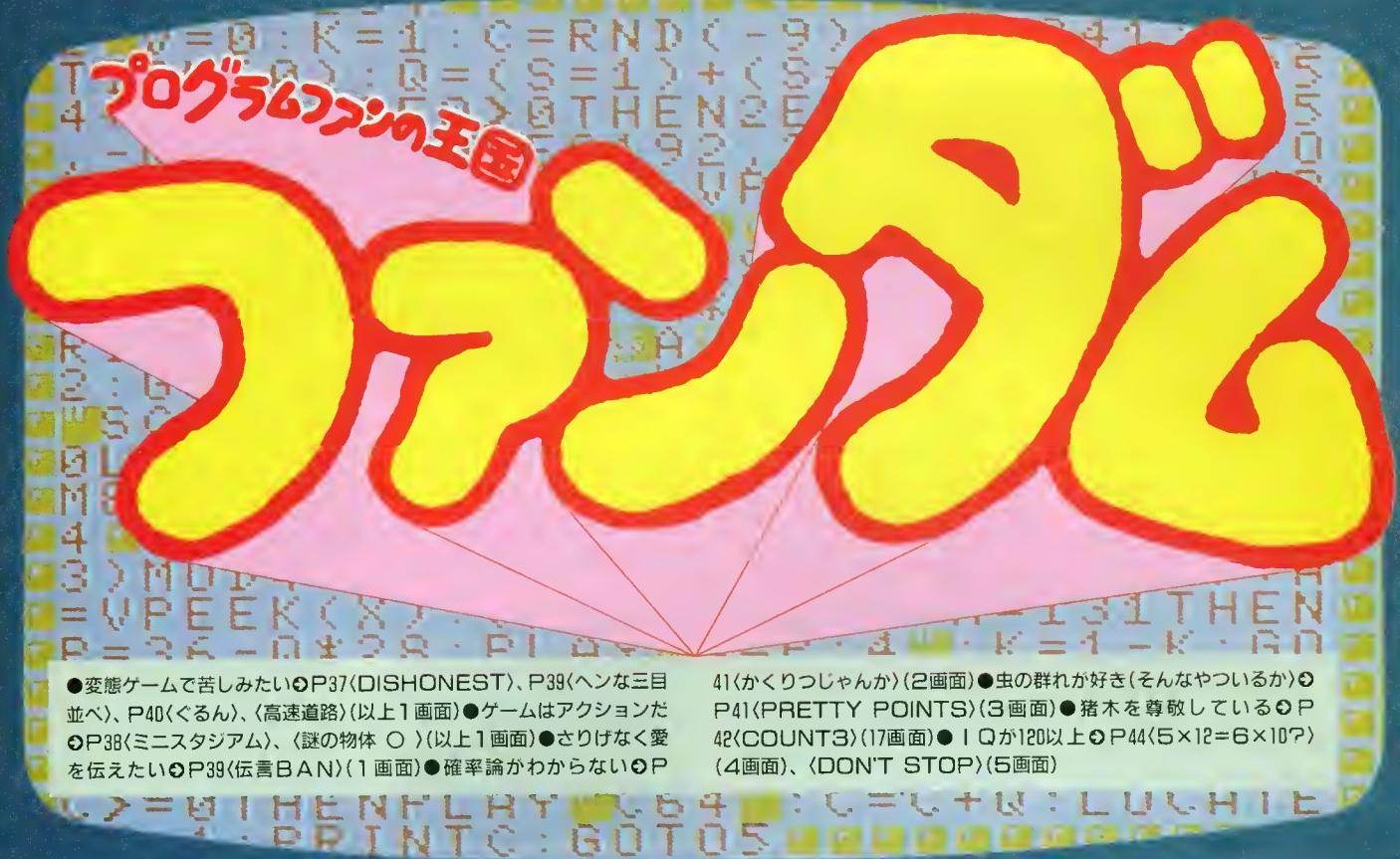
プレゼントというと、かららずローランドのピアノプラスなんたらとか、スイスの高級腕時計ラードーというのも笑えるが、やはりいまいちばん怖いのは「世界不思議発見」で草野仁が「仁ちゃん人形! 1行きます」といつているあの人形がプレゼントになることだとみた。



鳥取・前田信章 このウサギ。耳を取るとほのぼの似て愛しいけど手首から指先にまで浮かぶ血管マエタの怒りのほのうがかかるかわいい顔してたしかに憎たらしいひきさいで、許す



千葉・實原由行 これはたしかに似てる。ハナソニックと長谷川町子から生まれたナミーキー。スカラは裏表紙の広告たって見逃さない。右にラクロウのかわりにタマカとつまついたらもうつぶつたねは「日本木の上」相模屋さんと待ちました。



●変態ゲームで苦しみたいOP37(DISHONEST)、P39(ヘンな三目並べ)、P40(ぐるん)、(高速道路)(以上1画面)●ゲームはアクションだOP38(ミニスタジアム)、(謎の物体〇)(以上1画面)●さりげなく愛を伝えたいOP39(伝言BAN)(1画面)●確率論かわからないOP

41(かくりつじゃんか)(2画面)●虫の群れが好き(そんなやついるか)OP
P41(PRETTY POINTS)(3画面)●猪木を尊敬しているOP
42(COUNT3)(17画面)●I Qが120以上OP P44(5×12=6×10?)
(4画面)、(DON'T STOP)(5画面)

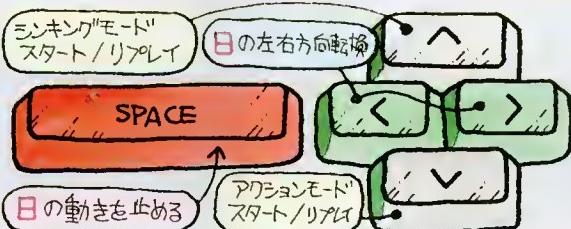
1画面

1画面のなかに2本もゲームが入っておトク

ディスオネスト *DISHONEST*

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY Beta.K



じつはBeta.Kはこの作品といっしょに激ペナ大会にも応募してきた。チーム名は「ファンダム」、選手名にも漢字やカタカナが使われているうえ、防御率のデータがこけていたため失格になった。やーい。

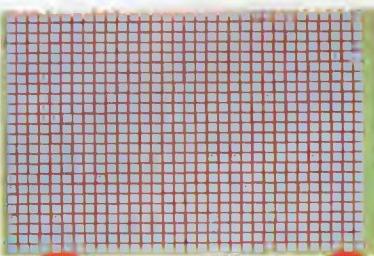
さて、このゲームの基本は、壁を背後に残しながら進む「日」

を操作してダイヤを取りいい、壁にあたるとゲームオーバー。アクションモードではダイヤを取るたびに2種類の世界を行ったり来たりする。シンキングモードではダイヤを取るたびに壁と空間が反転する。キーの反応が悪いので超むずかしいが変態ゲーム好みの人におススメ。

リストは48ページ

アクションモード

遊びやすい。スペースキーを押しているあいだは減点される。



シンキングモード
遊びにくい。スペースキーを押しているあいだも減点されない。



①ダイヤを取るたびに別世界にワープしそれぞれに壁を作っていく

②ダイヤを取るたびに壁と空間が反転するのでよく考えて進むこと

1画面

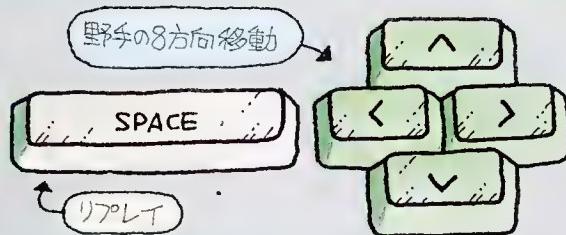
各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

1画面

ぱっっちゃこい2 ミニスタジアム

MSX 2/2+ VRAM64K

BY あ～る・OTN



3月号で掲載した「ぱっっちゃこい」と基本的な発想は同じだが、作者はまったくの別人で、どうやら偶然の一一致らしい。偶然とはいって、「ぱっっちゃこい」のほうが発表が先なので、「ぱっっちゃこい2・ミニスタジアム」というタイトルが作者によってつけられた。

しかし、「己」だけあって、機能は充実している。日々のポジションすべてでフライを捕る練習ができるのだ。しかも、ファミスタなみに縦横スクロールする(といっても、例によって小さな画面のスクロールだが)。

●最初はピッチャーフライから。まあ、かんたんに捕れる

最初は軽くピッチャーフライ。次にもっとかんたんなキャッチャーフライ。タコでも捕れるファーストフライ、そしてセカンド、サード、ショート……とここまでなんということもないが、レフトへ飛んでいくライナーに近い打球でたいていひっかかるだろう。これが捕れてもセンターの手前に落ちる打球、ライトへぐんぐん伸びていく打球など、すべて捕るのは至難の技だ。

全9ポジションをクリアした

●リストは50ページ



●いちばんかんたんなキヤツチャーフライ

●最初の難関
ライナーライナー

ところで、ふたたび打球はピッチャーフライからはじまるが、こんどは前回よりも打球が低くなる。内野フライはゴロまがいになり、外野フライはますますライナーに近くなっていく。こうして、5周できたら、画面がフラッシュしてゲームエンド。もちろん、1回でもボールを落としたら即ゲームオーバーだ。

●リストは52ページ

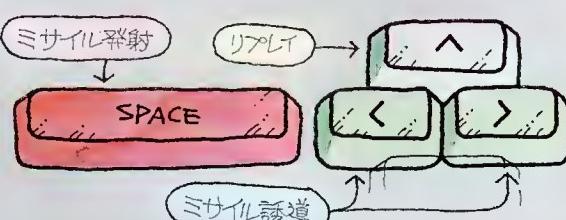
1画面

謎の物体を追尾するミサイルの軌跡が美しい

謎の物体○

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY Nu~



Nu~さん(じつは中学生の約3倍の歳を持つNTTマン)の1画面3Dシューティングは、ファンダム名物の1つだった。あのアフターバーナーの世界を1画面タイプのプログラムで表現しようという一連の作品には敬意を表したい。しかし、残念なことにこの作品で1画面3D

は「完結」だそうだ。新しいNu~さんシリーズに期待したい。

では、最後の1画面3D作品の遊び方。一連の作品中、この作品は最高の出来だと思う。

画面の上部で左右方向に往復しているのが、謎の物体「○」。この丸のなかにミサイルを打ちこんで撃破するのが目的だ。



●ゲイーンとミサイルを誘導したもののがわざかにそれてしまった



●絶妙のコントロールでミサイルを誘導

あたりつ



●かろうじて丸の右端ギリギリにミサイル命中



●丸撃破、次のラウンドへ。ラウンドが進むほど物体の動きは速くなる

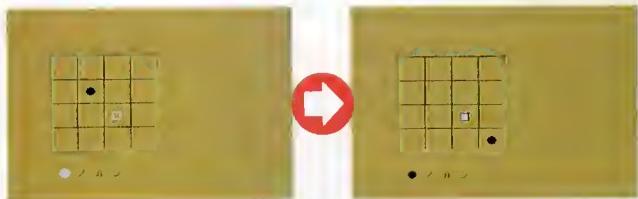
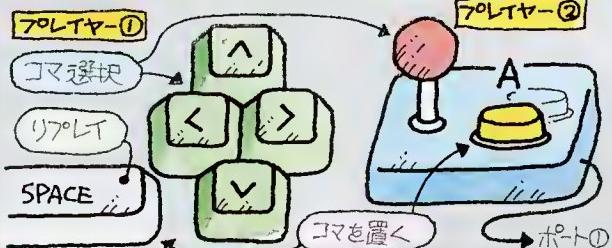
1画面

このゲームでプロの囲碁打ちと戦ってみたい

ヘンな三目並べ

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY やすた



④3、3の位置に白いコマを追いでみると……

⑤その白いコマを中心としてまわりのコマは点対称に移動する

変でない三目並べなら世界的に有名なティックタックトゥーがある。3×3のマスに○と×を交互に書いて、先に3つ並んだほうの勝ち。これは先手になれば絶対に負けないですむ方法があるので、ゲームとしてはおもしろくない。おもに知らない人をひっかけるだけの遊びになっている。

しかし、この「ヘンな三目並べ」なら、ちゃんとした勝負になりそうだ。

交互に黒、白のコマを打っていって、縦横斜めに自分のコマが3つ並べば勝ちというルールは同じだが、もう1つヘンなルールがあるのだ。

このゲームでは、コマを置くと、そのコマの縦横斜めに隣りあわせになったコマが、置かれたコマを中心として「点対称」に移動してしまう。点対称の位置が4×4の枠外なら、移動した

リストは53ページ



コマは消える。やってみなくてはピンとこないルールだが、やってみてもかなり悩ましいルールであることに変わりはない。

ときには、両方同時に3つ並ぶこともあって、そういう場合は引き分けになる。

いまのところ必勝法はないので、公平な戦いが楽しめる。

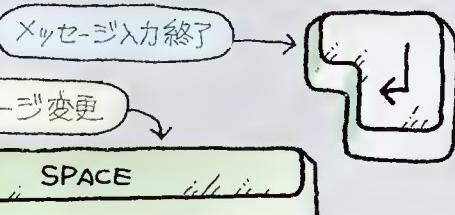
1画面

手軽に家庭に持ちこめるMSXの電子掲示板

伝言BAN

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY トトロ命



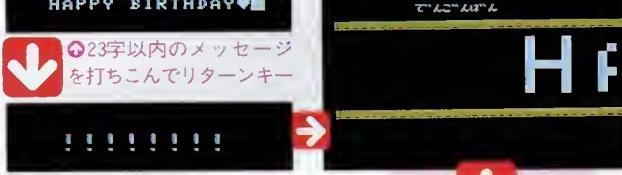
いいたくともなかなかいえないことがある。ありがとう、とか、ごめんなさい、とか、好きです、とか。ほかにも、ほんのちょっとしたことなのに口に出していくのがテレくさいことはいろいろある。

そんな心のなかに引きこもつてしまいがちなメッセージを、

このプログラムで表にしてみよう。メッセージをこっそり打ちこんでおけば、プログラムがやって大きな文字にして、しっかりと伝えてくれるのだ。

ただし、ひらがな、カタカナ、アルファベットで23字以内のメッセージにかぎる(むかしの電報と同じように、濁点や半濁点

リストは54ページ



⑥「!!!!!!」は、MSXが処理をしているあいだのヒマつぶし

も1字と数える)。

ちなみにグラフィックキャラクタも2文字ぶんに数える。

打ちこまれたメッセージは、ふつうの8倍の大きな文字で、右から左へ少しずつ表示されていく。たとえば、友だちの誕生日だと気づいてはいても、アメリカ人じやあるまいし、面と向かって「誕生日おめでとう」なんていえないとき、さりげなく背後の画面で「HAPPY BIRTHDAY♡」……。んん、なんだかこっちのほうがわざとらしくて恥ずかしいような気もするなあ。



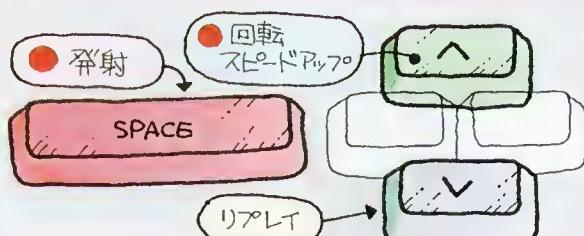
⑦しばらくして右のほうからメッセージが流れてくる。ほっておくと、何度もくりかえしてくれる

1画面

ようするにヨーヨーの要領で敵をうちおとす

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY INSIDER



いちおう、シューティングゲームなのだが、ちょっと変態的なもむきのあるゲームだ。

中央にじっと動かない白い丸がある。これが、自機だ。どうやら、自分が世界の中心だと思っているらしくて、どんなことをしてもこの位置からけつして

動かない。

そこへ、どういうわけかツツミの形をした敵がさまざまな色に変化しながらつっこんでくる。これを、制限時間(1分)以内にいくつうちおとせるかを競うゲームだ。ちゃんと、ハイスコアの表示機能もある。



●すばやく先まわりして赤丸を発射!



●あたると、画面全体が赤くハデにフラッシュする

武器は、自機のまわりをぐるんぐるんまわる赤い丸。スペースキーを押すと、そのときの角度で赤い丸が発射され、あるいは行ったところでまたもどにもどってくる。ようするに、ヨーヨーだと思えばまちがいない。

赤い丸のまわるスピードはカーソルキーの上で速くすることもできるので、敵の動きを読みればおもしろいほどバシバシあてることができる。

では、敵が自分に向かって突進してきたらどうすればいいか。よける必要はない。敵が自機に



●ヨーヨーの原理で赤丸がもともどるよりも早くおかわり登場

あたると、それも得点になるのだ。はっはっ、こりゃ、動く必要なんかないのも道理。

1分間ぐるんぐるんバシバシとやって、うちおとしたツツミの数が得点になる。今のところ世界最高記録はわたしの25点。

リストは55ページ

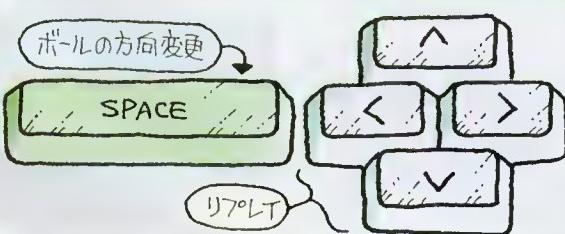
1画面

なんだかラクチンな気がするブロックくずし

高速道路

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY GEN



●このままボールをほっておくと、パッドの右わきの空間に落ちて1回ミスになる

ブロックくずしというゲームは、10年以上もまえにゲームセンターに登場して以来、これでもかこれでもかというくらいにさまざまな形でしゃぶりつくされてきた感がある。

ファンダムでもいろんなブロックくずしゲームが投稿され、そのうちアイデアの光る何本かを採用してきたが、またもや、採用してしまった。「高速道路」という妙なタイトルにだまされてはいけない。画面写真で見たとおり、これはブロックくずしである。ただし、博多の人間コナミと呼ばれるGENさんの作品だけに、ただのブロックくずしではない。

画面下部に大きなパッドがあるが、じつはこれが動かない。パッドは動かないが、ボールの方向が変えられるのだ。

スペースキーを押すと、ボールはカックンと進行方向を90度変え、落ちそうなボールもパッ



●ボールの動きが速く、操作が変態的なのでなかなかむずかしい

ドにあてるができる。パッドを動かして打ち返すよりも、なんとなく横着で楽なような気がするが、ボールの動きが速く、頭が混乱しやすいのでかえってむずかしい。

ボールがパッドの両わきに落ちると1回ミス。3回ミスでゲームオーバーになる。

ブロックをすべてくずすとラウンドクリア。次は1段下がったところにブロックが出てきてさらにむずかしくなる。

ちなみに、このブロックくずしは「さまざまな事情により」2個単位でくれる。はっはっ。

リストは55ページ

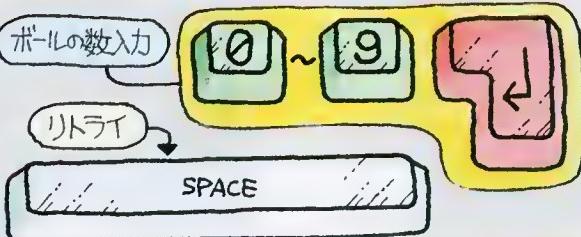
2画面

じっさいにやってみないと納得できない人へ

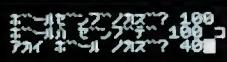
かくりつじやんか

MSX2/2+VRAM128K

BY 斎藤由貴バンザイ



たとえば、100個あるボールのうち、40個が赤いボールで残りが白いボール。では、この100個



④ボールぜんぶの数と赤いボールの数とを聞いてくるので入力

のボールから適当に1個取り出したとき、それが赤いボールである確率(確からしさ)はなんパーセントか。答えは40パーセントだけど、確率が40パーセントというのはどういうことなのか、実感のわからない人もいるだろう。このプログラムは、MSXの



④数値を入力しあわったらすぐにシミュレート画面に移る 中央のグラフは今まで取り出した白と赤の比率を毎回表示している

乱数を利用して、確率の理論を実感するためのものだ。

最初にぜんぶのボールの数、次にそのうち赤いボールの数を入力すると、MSXがすぐに検証をはじめる。1回調べたボールは、またもどすので、白と赤の比率はずっと変わらない。

出てきた白と赤の比率はグラフにして表示される。最初、ボールの出てくる比率は理論上の確率の値とはかけはなれているが、しばらくやっているとすぐに理論上の値とほぼ同じになってくる。白と赤の比率を変えていろいろ試してみよう。

3画面

画面中をMSXのかわいい点たちが飛びまわる

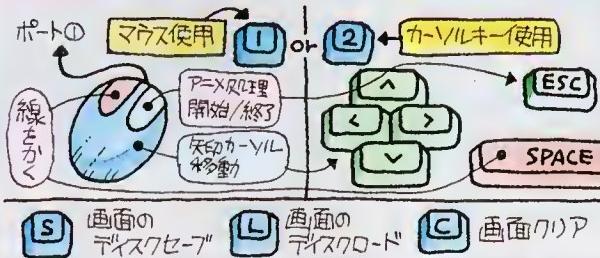
プリティ

ポイント

PRETTY POINTS

MSX2/2+VRAM64K

BY RIN



かつて「グラフィックアニメーション」というプログラムを採用したことがあった。パレットをすばやく変化させてアニメ効果を出した傑作で、それ以来、ただ見るだけの鑑賞プログラムがたくさん送られてくるようになった。ファンタムは、楽しい気分になるプログラムなら、実

用プログラムでも、鑑賞プログラムでも、学習プログラムでも、冗談プログラムでもかまわない。だから、鑑賞プログラムが増えたこと自体はうれしいのだが、パレットの値を変えて動かすという発想にプラスアルファのあるものが少なく、ちょっとヘキエキしていた。そこへ、このブ



④作者自身によるサンプルグラフィック。このプログラムではたつき動きなどを表現しやすい

ログラムが来た。

このプログラムは、まず第一に線画ソフトである。黒いバツグに白い線の絵をマウスまたはカーソルキーでかいていく。マウスの場合は通常のグラフィックツールと同じだが、カーソルキーの場合は例の「慣性移動方式」を応用している。一度押すとその方向に動きっぱなしになるため、思ったようにはかきにくいが、そのかわりカーソルキーでかいたとは思えないほどなめらかな曲線がかける。

そして、さらに、マウスの右クリック、またはESCキーを

リストは62ページ



④左の絵をアニメ処理しているときの画面。じっさいには小さな分割された線が激しく動いている

押すと、そのグラフィックがたくさんのかわいい短い線分に分割されてグルグルと動きはじめるのだ。まるで蚊かなにかが群れているみたいで気持ち悪いという人もいるが、少なくともおもしろいとわたしちは思う。



④モノクロの線に見えるが、ほんとうはこんなふうにたくさんのパレットコードを使っている

17画面

新日本プロレスのノリでUWF感覚を楽しむ

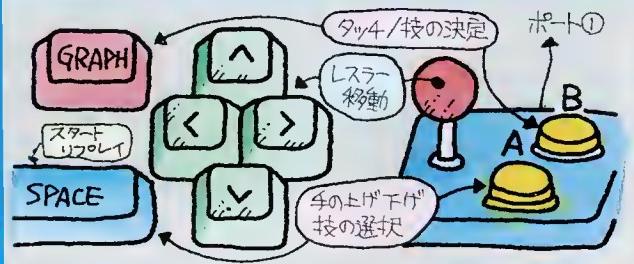
カウント

スリー

COUNT 3

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 土谷哲也



○試合開始。左側から出てきた白いレスラーがわがUNOKI



○たがいちがいの手で組みあうとプレイヤー側の技モード



○連打してかけたい技を選ぶ。中技のラリアートに決定



○技画面ではレスラーが拡大表示され、技に応じたアクションを見せててくれる。まずロープに突きとばして



ワノッパー、スリー!



○タイトル画面。スペースキーを押すとゲームがはじまる

クブリーカー以上の技は「技%」(画面下中央に表示される)が規定を満たしていないと無効になるので注意。するいことにコンピュータ側はつねに技%が100%になっている。

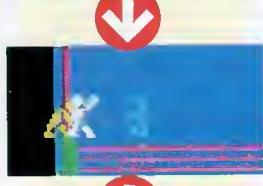
技に応じて自分と敵の体力、自分の技%が変化する。自分側の体力は2人とも画面下に表示されているが、敵の体力は表示されない。どちらかの体力が0になったとき、フォールに入る。ただし、ときどきフォールがはねかえされることがあり、このときはフォールされていたレスラーの体力は100までもどる。

敵は、体力が少なくなるといきなり自分のコーナーにむかって移動しあげるるので、まわりこんだり、ボディスラムで態勢を変えたりして逃がさないように気をつけること。プレイヤー側と違って、コンピュータ側のレスラーはタッチしたとたん体力が100にもどってしまうのだ。ちなみに、体力が20以下になると足の速さが半分になる。

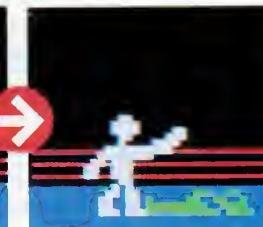
フォール勝ちするとラウンドクリア。ラウンドが進むにつれ、敵は体力値が10ずつあがり、また手の動きが速くなる。ラウンド10まで勝ち進むとゲーム終了。1回でも負けると、即ゲームオーバーだ。



○相手の体力が0になるとフォールに入る。カウント3で勝ちだが、たまにはねかえされることもある



○体力がなくなったらコーナーにもどってタッチ。リングの外にいると体力は回復していく



○相手がマットに沈むところまでをアニメで見せてくれる

12種類の華麗なる技一覧

①ヘッドロック



技のレベル 小技
自分の体力変化 +5
相手の体力変化 -1
技%のレベル 0
技%の増減 0
●自分の体力が少なくなっているときに便利。相手へのダメージはほとんどない

②ナックルパンチ



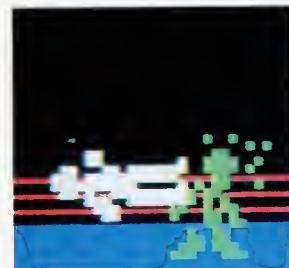
技のレベル 小技
自分の体力変化 0
相手の体力変化 -2
技%のレベル 0
技%の増減 +10
●この技をかけると技%がかなりあがる。早く技%をあげたいときに多用しよう

③チョップ



技のレベル 小技
自分の体力変化 0
相手の体力変化 -3
技%のレベル 0
技%の増減 +10
●ナックルパンチと同様に技%をあげるのに有効。ダメージも多少与えられる

④ドロップキック



技のレベル 小技
自分の体力変化 -1
相手の体力変化 -5
技%のレベル 0
技%の増減 +8
●相手へのダメージと、技%のアップとをかねた小技。ただし自分の体力も減る

⑤ボディスラム



技のレベル 小技
自分の体力変化 -1
相手の体力変化 -5
技%のレベル 0
技%の増減 +12
●技%のアップは最高値。また、相手と向き合う位置を入れ換えることができる

⑥ローリングリバット



技のレベル 中技
自分の体力変化 -1
相手の体力変化 -7
技%のレベル 0
技%の増減 +7
●中技の1つ。相手へのダメージ、技%のアップ、見た目ともまあまあ

⑦エンズイギリ



技のレベル 中技
自分の体力変化 -2
相手の体力変化 -9
技%のレベル 0
技%の増減 +6
●自分の体力も減るが相手へのダメージがこれくらいあると有効な感触がある

⑧ラリアート



技のレベル 中技
自分の体力変化 0
相手の体力変化 -10
技%のレベル 0
技%の増減 +5
●自分の体力減が0で、相手へのダメージがそうとうある。見応えもある技

⑨バックブリーカー



技のレベル 大技
自分の体力変化 -1
相手の体力変化 -15
技%のレベル 20
技%の増減 -10
●この技からは技%が一定以上ないとかけられない。また技%が減ってしまう

⑩バイルドライバー



技のレベル 大技
自分の体力変化 -3
相手の体力変化 -20
技%のレベル 30
技%の増減 -15
●見ただけで思わず自分の頭をさすりたくなる、じつに痛そうな大技

⑪ブレーンバスター



技のレベル 大技
自分の体力変化 -5
相手の体力変化 -27
技%のレベル 40
技%の増減 -20
●技もこのくらい豪快になるとたとえ敵にかけられてもなんとなくうれしい

⑫バックドロップ



技のレベル 大技
自分の体力変化 -7
相手の体力変化 -32
技%のレベル 50
技%の増減 -25
●相手の体力が32以下のときはジャー・マンスープレックスホールドになる

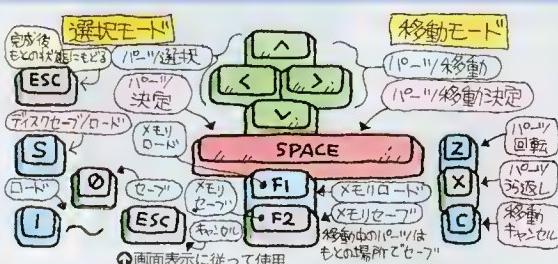
4画面

5つの正方形でできた12のパーツを 6×10 に

5×12=6×10?

MSX2/2+ VRAM128K

BY Ministar



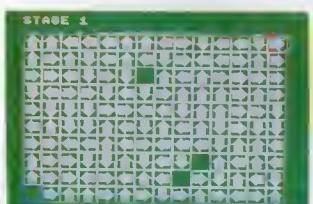
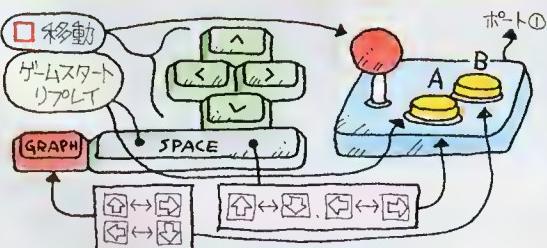
5画面

ゴールに着くまでけっして止まらないボール

ドントストップ DON'T STOP

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY Taka

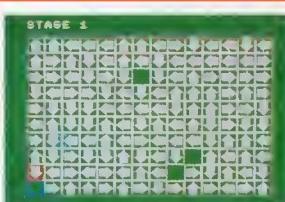


①ステージ1ではいきなり枠の外へ向かう矢印があつてヒヤヒヤ

矢印を左向きに
スキーパーを押して
さつとスペー

画面の右上からいきなり動き
はじめるボールを左下の青いゴ
ールまで誘導するゲーム。

ボールは、画面にしきつめら

②ゴールまでの道筋を作ったらあ
とはじっと待つだけ

れた矢印の方向にそって動いて
いく。たとえばステージ1では、
右上の矢印は右向きになってしま
るのでボールは現れたかと思
うと、すぐに右のほうに移動し
はじめてしまう。そのままほって
おくと、枠の外にはみだしてゲ
ームオーバーになってしま
うので、すぐにでも矢印の方向を下
か左に変えなければならない。

矢印の方向を変えるには、赤
い枠をそこに移動させて、スペ
ースキー(Aボタン)かGRAP
Hキー(Bボタン)で変更する。
ボールの動きはおそいので、先
まわりしてどんどん矢印を変
えていくのが通常の戦略だ。最初

リストは58ページ

6×10 のフィールドのまわりに12個のパーティが配置されてい
る。このパーティは、1個あたり正方形5個の組み合わせででき
ていて、12個とも違った組み合
わせになっている。このパーティをフィールドにぴったりと組み
合わせておさめるのが、このパ
ズルの目的。正解は1種類だけ
ではなく多種類があるので、本気
でやれば1年でも遊び続けるこ
とができるだろう。

基本的には、まず移動するパ
ーティを選ぶ。カーソルキーを動
かすとパーティが順番に点滅して
いき、スペースキーを押すと最
後に点滅したパーティが選ばれる。
すると、カーソルキーでそのパ
ーティが移動できるようになり、
適当なところに動かしてスペ
ースキーで置く。このくりかえ
し。Z、Xでパーティの向きを変
え、Cで移動しはじめる最初の
位置にもどすことができる。

また、このプログラムはデ
ータのセーブ、ロード機能が充実
している。F2キーでその状態
を一時メモリセーブ(ただし、移
動中のパーティの移動ぶんは無視
される)、F1キーでそれを再び
画面に呼び出すことができる
(メモリロード)。

選択モード中にSキーを押す
とディスクへのセーブ/ロード
モードに入る。Dキーを押すと
そのときにメモリセーブされて
いる状況がセーブされ、すでに
ディスクセーブされたデータが
ある場合は、その番号を押すと
データがメモリセーブされる
(セーブされていない番号を押
すとなにもしない)。

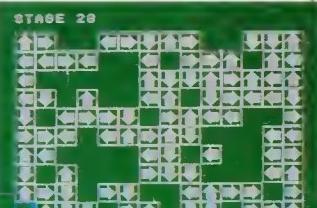
パズルが完成すると、ピロピ
ロピロピンと鳴ってゲームは一
時停止する。このとき自動的に
メモリセーブされ、ESCキー
を押せばパズルはふたたび初期
状態にもどる。

リストは60ページ

のうちに、あつというまにゴ
ールまでの道ができる、ボールが
到着するのを待つ感じになる。

ボールがゴールに到着する
と、ステージクリアになり、かか
つた時間が右上に表示される。

ただし、1分以上もたもたし
ていると、その時点で時間切れ
のゲームオーバー。また、枠の
外へはみだしたり、矢印のない
マスに移動してしまったりして
もゲームオーバー。ステージが
進むたびに、矢印のないマスが
増えていく、どんどんむずかし
くなっていく。ステージは全部
で20。わりと気軽に遊べる。

③最終のステージ20。穴ぼこだらけ
なので神経を使う

プログラムの作り方が

どんどん分かる！

300種の
オリジナル・プログラムが

作れる！

パソコン
サイコロ



ニックネーム
投票集計



★楽しいプログラムが
思いのまま作れる！

プログラムを作つて

自慢できる！



MSX 対応
ターボパワーの
パソコン講座

- ★グラフィックも思いのまま！
- ★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる！

★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまう機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!

あきらめている絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！

すぐ役立つ！
講座案内資料

無料送呈

プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！

はじめての ファミコン

第9回 その他のエラー

前々回、前回と2回にわたりて、Syntax error、Illegal function callという2つの代表的なエラーが発生したときの対処方法について説明してきました。

今回のはじめてのファ

ンダムでは、この2つのエラー以外で比較的発生しやすいエラー、Out of DATA、Subscript out of range、File not OPENが発生したときの対処方法について説明していきます。

Out of DATA

アウトオブデータ エラー イリーガル ファンクション カルと同じように、よく発生するエラーの1つだ。

このエラーは、READ文で読みこもうとするデータの個数と、実際にあるデータの個数のバランスが崩れたときに発生する。

エラー発生の原因としては、大きくわけて2つ考えられ、1つは、READ文で読みこもうとするデータの個数が、実際に必要なデータの個数より多い場合。もう1つは、DATA文中にあるデータの個数が実際に必要な個数より少ない場合だ。

これは前回も書いていることだが、Out of DATAエラーに限らず、エラーが発生した場合は、エラーが発生した行をチェックしてほしい。文字が見えにくいときは、

COLOR15, 4, 7 : SC

Out of DATA in 1

```
1 KEYOFF:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SCREEN1,0
:WIDTH30:FORI=0TO6:READA:VPOKE8214+I,A:N
EXT:FORI=0TO328:VPOKE1472+I,1-254*(IMOD8
=0):NEXT:SPRITE$(0)="<~ろんん~<":Z=6144:E$=
CHR$(27)+"Y":SOUND7,234:SOUND12,22
10 P=-P:RETURN:DATA238,11,7,2,13,6,4
```

「高速道路」の行1でOut of DATAエラーが発生。READ文の回りにあるFOR～NEXTループの回数は正しかったので、データをチェックすると、行10でカンマをビリオドに打ち間違えていた。

SCREEN:WIDTH40

としてから、

LIST(エラーが発生した行番号)

とすればいい。

エラーが発生した行番号を忘れてしまったときは、

PRINT ERL

とすると、エラーが発生した行番号を表示してくれる。また、エラーの内容を知りたいときは、

ERROR ERL

とすると、発生したエラーのふたたび起こしてくれるので、BASIC使用説明書などにのっている、エラーメッセージ表を参照すればよい。

Out of DATAエラーの発生した行として表示されるのは、データを読みこんでいるREAD文のある行だ。ここでは、データを読みこむ回数が正しいかをチェックする。実際にチェックする部分は、READ命令の回りにあるFOR～NEXTループの回数だ。

エラー発生行に間違いが見つ

からないときは、発生行以外にあるREAD文の回りにある、FOR～NEXTループの回数をチェックする。さらに、間違いが見つかなかったとき、すべてのDATA文中にあるデータの個数をチェックしよう。じつは、このエラーでは、エラー発生行での打ち間違いより、DATA文での打ち間違いでエラーが発生するほうが多いのだ。

DATA文がプログラムの何行にあるかわからないときは、「プログラム解説」を参照してほしい。プログラム解説では、「スライドバターンデータ(行1で読みこみ)」というようにDATA文がある行には、かならず、そのデータの内容と何行で読みこまれているかが書かれているのだ。

DATA文では、「」(カンマ)の個数や「」(ビリオド)との打ち間違いがないかもチェックすること。

このほか、プログラムのなかでRESTORE文が使われていれば、そのRESTORE文が指定している行番号の確認も必要だ。

Subscript out of range

サブスクリプト アウト オブ レイジング Subscript out of rangeとは、配列変数のカッコのなかにある添字が、設定された最大値より大きくなってしまったときに発生するエラーだ。

このエラーが発生したときは、

Subscript out of range in 5

```
5 A=(A+R)MOD452:B=ASB(226-A):C=(C+1)MOD8
:PUTSPRITE0,(B,31),C+3,3:SOUND0,255-C-0
```

「謎の物体O」の行5でエラー発生。エラーの原因是、ABS関数を打ち間違えてASBという配列変数と判断されたためだ。このように、関数のつづり間違いのためにこのエラーが発生する場合もある。

File not OPEN in 70

```
70 ON A GOSUB 120,130:PUTSPRITE0,(X,Y),5,
0:IF STRIG(0)<>STRIG(1)THEN LINE(X,Y)-(M
,N),K+1:K=(K+16)MOD15
```

『PRETTY POINTS』の行70でFile not OPENエラーが発生。プログラムを確認したところ、PUTSPRITEのつづりの打ち間違いだった。



「謎の物体O」でエラー発生。原因については下のリスト参照
エラーが発生した行にある配列変数の添字の数値や変数をチェックしよう。

チェックするときは添字の最大値を知っておく必要がある。
プログラムの初期設定をおこなっている部分で、

DIMWS(14)

としてあれば、カッコ内の値が最大値になり、DIMで設定をしていない限り10になっている。添字に変数が使用されている場合は、その変数の値をPRINT文で表示して確かめる。添字に使用されている変数がエラーの原因だったときは、その変数に値を代入している行をチェックすること。

File not OPEN

ファイル ノット オープン File not OPENは、OPEN文で開いていないファイルに対して入出力をおこなうとしたときに起こるエラーだが、実際は、エラー発生行にある、PUTSPRITEのつづりを打ち間違えたときに発生することが圧倒的に多い。このエラーが発生したときは、エラー発生行にある、PUTSPRITEのつづりをチェックしよう。

5・26発売!
MSX

プログラムコレクション
ファミコンライブラリーアイテム5
「GOLDINA」、「激走レーシング」など
88年1月号～89年4月号までに掲載された
プログラムの中から厳選した50本を収録。
販売定価820円(本体価格796円)。

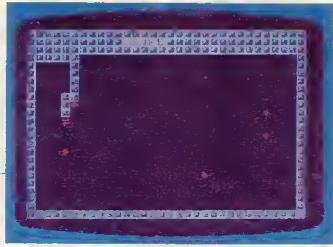
「GOLDINA」、「激走レーシング」など
88年1月号～89年4月号までに掲載された
プログラムの中から厳選した50本を収録。
販売定価820円(本体価格796円)。
徳間書店

ディスオネスト DISHONEST

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Beta.K

遊び方は37ページにあります



```

1 SCREEN1:WIDTH30:KEYOFF:DEFINTA-Z:FORI=
0TO23:VPOKE256-(I>7)*560+I,VAL("&H"+MID$(
"FF81B1A1818181FF", (IMOD8)*2+1,2)):NEXT
:V(0)=1:V(1)=32:V(2)=-1:V(3)=-32:D=8204
2 V=0:K=1:C=RND(-9):X=6241:S=STICK(0):Q=
(S=1)+(S=5)*2+1:W=254+Q*11:IFQ>0THEN2ELS
ECOLOR8,15,-Q*11:VPOKE8192,208+Q*103:VPO
KE8196,254+Q*4:VPOKED+4,208:VPOKED+2,0
3 T=500+Q*200:CLS:GOSUB8:A$=STRING$(100,
104-Q*8):LOCATE,22:PRINT A$A$A$A$A$A$;:FO
RI=0TO4+Q*2:GOSUB7:NEXT:LOCATE10,1:PRINT
"SCORE":IFQTHENPLAY"T180S9M5000L804FGEFE
DC07"ELSEPLAY"T120S8M800L803FGEFEDC01
4 S=STICK(0):V=(V-(S=3)-(S=7)*3)MOD4:VPO
KEX,104-K:X=X+V(V):A=VPEEK(X):VPOKEX,7:I
FA=131THENP=36-Q*28:PLAY"N=P;4":K=1-K:GO
SUB7:T=T-3+Q+Q:C=C+10:LOCATE15,1:PRINTC
5 FORI=0TOT:NEXT:IFSTRIG(0)ANDC>=0THENPL
AY"C64":C=C+Q:LOCATE15,1:PRINTC:GOTO5
6 IF C>=0ANDA>>104-KANDA>32THEN4ELSELOCAT
E10,9:PRINT"[GAMEOVER)":VPOKEX,3:PLAY"03
L8CDED":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO2
7 LOCATERND(1)*30,RND(1)*19+3:PRINT"◆"
8 VPOKED+K,0:VPOKED-K+1,W-K*Q*4:RETURN

```

プログラマからひとこと



ワッハッハ、Beta.Kです。高校を卒業して、いまは、「三国志」で遊んでいるわけだが、どれだけ武将を集められるかに挑戦している。そこで！自信のあるキミ！私は×××年に××人集めたよ～んとファンストラテジーにハガキを送ってくれい！もちろんレベル10、理知的でなきゃ話にならんぞ。たくさんの方に挑戦待っているぜ！

●BY Beta.K
編集部注：ストラテジ一担当者に話したところ、もう遅いのや！といわれてしましました。チャンチャン。

三国志で遊んでるわけだが

変数の意味

A.....「日」の進行方向にあるキャラクタのキャラクタコード
A\$.....プレイフィールドをクリアするための文字列
C.....スコア
D.....呂を含む文字グループのカラーテーブルのアドレス
I.....ループ用
K.....ブロック消去・表示フラグ(「◆」を取ることに1と0が切り換わる)
P.....効果音発生用
Q.....モード選択フラグ(0=シンキング、-1=アクション)
S.....スティック入力用
T.....時間調整用
V.....「日」の進行方向(0=右、

1=下、2=左、3=上)

V(n).....「日」の方向別のVR

AMのアドレス増分

W.....ブロックの色を決めるための基準色(上位4ビットが前景色、下位4ビットが背景色)

X.....「日」のVRAMパターンジェネレータテーブルにおけるアドレス

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●壁のキャラクタバータン定義●変数初期設定

2 モード選択

●変数初期設定●ゲームモード選択処理(スティック入力)●キャラクタの色設定

MENO MAE NI
MIE TETE MO....
TABETA ATONOKOTO
KANGA ERUTO



3 ゲームスタート

●プレイフィールドクリア●
「◆」表示サブ呼び出し●効果音

4 移動

●「日」移動(スティック入力)●
得点処理

5 ポーズ

●時間調整●スペースを押していくあいだ、停止する

6 衝突判定

●衝突判定●ゲームオーバー●
効果音終了待ち●リプレイ

7 「◆」表示

●「◆」の表示位置決定、表示

8 壁交換

●表示する壁の切り替えサブ

5・26発売!
MSXプログラムコレクション
ファンダム

5

「GOLDIA」、「激走レーシング」など
88年11月号～89年4月号まで掲載された
プログラムの中から厳選した50本を収録。
販売定価820円(本体価格796円)。

徳間書店

1画面テクニック

画面を切り換える

VRAMの構成

SCREEN1のVRAMには、文字表示に関わる領域として、パターン名称テーブル、カラーテーブル、パターンジェネレータテーブルの3つがある。

パターン名称テーブルは、画面のどこにどんな文字が表示されているかを記憶している。アドレスが画面位置を表し、そこに表示されている文字のキャラクタコードがデータとして書きこまれている。

そして、キャラクタコード別に各文字のドットパターンを保存しているのがパターンジェネレータテーブルだ。1文字は8×8ドットで構成されるから、1文字に対するデータは8バイト必要になる(表1参照)。

『DISHONEST』では、スペース・g・hの3文字のパターンジェネレータテーブルを書き換えて、壁のキャラクタを定義している。

カラーテーブル

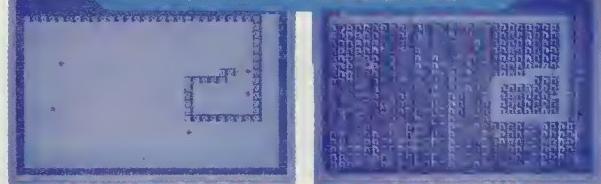
SCREEN1の場合、BA

SICでは画面全体に対して1つの前景色と背景色を指定できるだけだが、じつは、8種類の文字を1グループとして、グループごとに前景色・背景色を変えることができる(表2参照)。そして、そのグループ単位の前景色・背景色を保存しているのがカラーテーブルだ。たとえば、文字Aの前景色を15、背景色を14にしたすると、画面上のすべてのAがこの配色になり、また、Aだけでなく@、B～Gの8種類の文字の配色も同様になる。データは1バイトで表され、上位4ビット(16進数の上1桁)が前景色、下位4ビットが背景色となっている。例えば前景色を15、背景色を14にしたければ、&HFE=254を書きこめばいい。

ところで、ある文字グループの前景色と背景色を、同じ色にすると、文字の色も背景色も区別がなくなり、その文字グループはスペース同然になってしまう。そして、前景色だけを書き換えてやれば、今度はパターンジェネレータテーブルに書かれているドッ

「DISHONEST」における、スムーズな画面切り替えの秘密を探る

シンキングモードの画面切り替え



①シンキングモードにおける画面切り換えでわざと文字を表示した。「日」が◆を取り、gとhのカラーテーブルのデータが入れ換わることによる。

「DISHONEST」では、カラーテーブルとパターンジェネレータテーブルを、じょく利用して壁と空間を瞬時に切り換えているのだ。

DISHONEST

前にも書いたが、「DISHONEST」では、行1でスペース・g・hの3文字に壁のキャラクタパターンを定義している。スペースが壁に変わっているから、CLSで画面全体が壁になるわけだ。

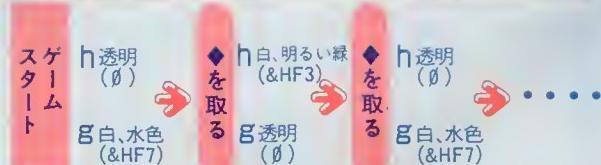
そこで、前景色も背景色も□(透明)にした文字で埋めれば、プレイフィールド(ゲーム空間)をクリアすることができる。

シンキングモードでは、まず行日のサブルーチンを呼んで、hのカラーテーブルデータを□(前景色、背景色とも透明)に、gのカラーテーブルデ

ータを&HFE(前景色=色、背景色=灰色)とする。そして、プレイフィールドにhを書きこめば画面クリアになり、「日」が通った後にgを書きこめば壁が表示されるわけだ。そして、上の写真のように「日」が◆を取ったときにKの値を切り換えて、ふたたび行8を呼び出せば、gとhのカラーテーブルデータが入れ換わるので、壁と空間が入れ換わることになるのだ(左下の図参照)。

一方、アクションモードでは、まず、プレイフィールドをクリアするキャラクタを□にして、日の通った後には、K=1のときはg(前景色=白、背景色=水色)を表示させ、K=0のときはh(前景色=白、背景色=明るい緑)を表示することによって己とおりの壁を切り換えている(右下の図参照)。

アクションモード



アクションモードでは、ゲームスタート時、フィールドは透明な□で埋まっている。「日」の後には最初gが表示されていくが、◆を取ると表示されていくキャラクタがhに変わり、gは透明になる

表1 パターンジェネレータテーブルとキャラクタコードの関係

キャラクタコード	0	1	2	3	…	255
パターンジェネレータテーブルのアドレス	0～7	8～15	16～23	24～31	…	2040～2047

表2 カラーテーブルのアドレスとキャラクタコードの関係

キャラクタコード	0～7	8～15	16～23	24～31	…	248～255
カラーテーブルのアドレス	0	1	2	3	…	31

※実際には、8192(&H2000)加えたアドレスになります

ばっちゃん2

ミニスタジアム

MSX2/2+ VRAM64K
BY あーる・OTN

遊び方は38ページにあります

```

1 COLOR,7,11:SCREEN5,0:SETPAGE,1:PAINT(0
,0),2:CIRCLE(128,150),55,6:PAINT(128,99)
,6:DRAW"BM0,108S128C15E1NF3E1R4F1NF1G2NG
1H1G1":LINE(126,139)-(130,140),15,B:PAIN
T(0,0),11,15:SETPAGE,0:LINE(79,59)-(161,
141),1,B:DEFSNGA-Z:DATA,,,,,32,49,16,14
2 DEFINTF:FORI=1TO9:X(I)=VAL("&H"+MID$(
7F7F998D6371477FB9",I*2,2)):Y(I)=VAL("&
H"+MID$(" 89AD87738773474147",I*2,2)):RE
ADA:SOUNDI,A:NEXT:SPRITE$(0)="♠":SPRITE$(
1)="pワリワリp":DEFFNA=INT(RND(1)*M)-M¥2:V=0
3 R=RND(-TIME):FORK=0TO4:M=40-K*6:FORI=1
TO9:H=(M-1)*.06:A=128:B=172:C=0:P=FNA:Q=
FNA:PUTSPRITE1,(120,100),1,0:X=X(I)
4 Y=Y(I):FORJ=1TO M:A=(X(I)+P-128)*J/M+12
8:B=(Y(I)+Q-172)*J/M+172:COPY(A-40,B-40)
-(A+40,B+40),1TO(80,60),0:C=C+H:H=H-.12:
PUTSPRITE0,(120,100-C),15,0:SOUND2,47-C
5 S=STICK(0):X=X+(S>5)-(S>1ANDS<5):Y=Y+((
S=10RS=20RS=8)-(S>3ANDS<7):PUTSPRITE2,(1
20+X-A,100+Y-B),7,1:NEXTJ:IFABS(X-A+2)<4
ANDABS(Y-B+2)<4THENNEXTI,K:V=1ELSEBEEP
6 IFVTHENFORI=0TO99:COLOR=(7,,IMOD8,7):N
EXT:V=0:GOTO6ELSEIFSTRIG(0)THEN.RUNELSE6

```

プロケラマからひとこと



選抜にはまにあわなかつた

勝手に続編にしてしまいました。Mickyさん、ごめんなさい。私は浪人生の身となってしまいました。今年は勉強です。私はヤクルトと栃乃和歌とゆうきましたと爆風スランプのファンです。だから、激ペナでKOUGASを作りました。受験で選抜にはまにあわなかつたけど夏の大会が、またあれば送ります。ところで、この作品のアイデアは昔からあったのですが、受験のせいで先をこされました。

●BY あーる・OTN

変数の意味

スプライト座標

X, Y グローブの座標 ⇒
120-A, 100-Bとして表示
X(n), Y(n) 各守備位置
におけるグローブの初期座標
C ボールの高さ : ボールの
影(固定)に対するY座標増分

グラフィック座標

A, B 球場の画面転送用座
標 : 球場におけるボールの影の
位置になる
P, Q ボールの落下座標 : 各
守備位置からの座標増分

その他の変数

FNA ボールの落下範囲決



定用(ユーザー定義関数)

H ボールの高さ増分 : ボー
ルの飛距離に応じて初期値を決定
I, J, K ループ用
M ボールの飛距離
R 乱数初期化用
S スティック入力用
V ゲーム終了フラグ

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定 ●球場を描く ●ゲー
ム画面表示 ●PSGデータ(行
己で読み込み)

2 スプライト定義

●変数初期設定 ●PSG設定 ●
スプライトパターン定義 ●ユー
ザ一定義関数定義

3 ボール移動1

●乱数初期化 ●ボールの飛距離
計算 ●ボールの高さ決定 ●ボー
ルの影の初期位置決定 ●ボール
の落下座標決定 ●ボールの影表
示 ●グローブの初期X座標決定

4 ボール移動2

●グローブの初期Y座標決定 ●
球場の画面転送 ●ボール表示 ●
効果音

5 グローブ移動

●グローブ移動計算(スティック
入力) ●グローブ表示 ●ボールキ
ヤツチ判定

6 ゲーム終了

●ゲーム終了判定処理 ●リプレ
イ処理

1画面テクニック

DRAW命令でリストを短くする

『ミニスタジアム』では、球場の描画をするのにDRAW命令を使ってプログラムの短縮をはかっている。DRAW命令はグラフィックモード専用の点と直線を描く命令だ。

DRAW命令の書式は、
DRAW <文字式>
となっていて文字式には、参照点の位置指定、移動方向と距離、角度などを指定する14種のグラフィックマクロ命令が入る(下表参照)。

DRAW命令の利点は比較的短いプログラムで、描く图形を回転させたり、縮小、拡大が自由にできることだ。以下のサンプルプログラム1は、LINE命令とDRAW命令で、同じ直線を描くプログラムだ。DRAW命令のほうが、2文字短くすることができます。直線1本では2文字だが、何本にもなると大きな違いがでてくる。実際、「ミニスタジア

ム」の球場の白線を、LINE命令で描くとDRAW命令の3倍以上の文字数が必要になってしまう。

DRAW命令にはスケールファクタと回転というLINE命令にはない機能があり、スケールファクタ(S)は指定した数値により、それ以降の描画の倍率を指定できる。回転(A)は指定後の描画を90度単位で回転させて描く機能だ。また、各グラフィックマクロ命令は、数値を変数でこどもできる。この機能を利用して、かんたんなアニメーションプログラムを作ったみた。

サンプルプログラム2は、スケールファクタと回転の機能を使ったもので、同一の图形を大きさ、角度、色をかえて、次々に表示させたものだ。

DRAW命令には、円や曲線を描く機能や、塗りつぶすといった機能はない。

■サンプルプログラム1

```
10 COLOR15,4,5:SCREEN2
20 LINE(80,100)-(180,100),15
30 DRAW"S4BM80,102C15R100"
40 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
```

■サンプルプログラム2

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2
20 FORI=0TO64:J=IMOD4:K=IMOD14+2
30 CLS:DRAW"S=I;A=J;C=K;BM120,100U1F1E1D
1R2H1R2F1NG3NE1F1":NEXT
40 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
```

DRAW命令を使ってリストを短くする方法、DRAW命令の有効性を探る

DRAW命令による球場の描画

```
1 COLOR,7,11:SCREEN5,0:SETPAGE,1:PAINT(0,0),2:CIRCLE(128,150),55,6:PAINT(128,99),6:DRAW"BM0,108S128C15E1NF3E1R4F1NF1G2NG1H1G1":LINE(126,139)-(130,140),15,B:PAINT(0,0),11,15:SETPAGE,0:LINE(79,59)-(161,141),1,B:DEFSNGA-Z:DATA,,,32,49,16,14
```



DRAW命令で描かれた球場の白線とグラフィックマクロ命令の対応。はじめに、BM0,108S128C15で参照点の座標、スケールファクタ、線の色を決定したのち、白線を書きはじめる

そこで、「ミニスタジアム」で、ピッチャープレートを

LINE命令のボックスファイルで描き、マウンドはCIRCL命令で描いて、その塗りつぶしにPAINT命令を使っているのだ。

このように、いろいろなグラフィック命令の長所をうまく使い分けて、プログラムを作成してほしい。



サンプルプログラ

ム2の実行例

グラフィックマクロ命令一覧表

U <距離>	描画しながら上に移動する※<距離>はSの項参照
D <距離>	描画しながら下に移動する
L <距離>	描画しながら左に移動する
R <距離>	描画しながら右に移動する
E <距離>	描画しながら右斜め上に移動する
F <距離>	描画しながら右斜め下に移動する
G <距離>	描画しながら左斜め下に移動する
H <距離>	描画しながら左斜め上に移動する

Mx, y	描画しながらxとyで指定した座標まで移動する
B	描画禁止。直後のコマンドに対してのみ有効
N	描画したのち、描画を開始した座標にもどる。直後のコマンドに対してのみ有効
A <角度>	描画する図形を90°単位で回転させる。角度は0~3で表し、0=0°、1=90°、2=180°、3=270°となる。以降のコマンドに対して有効
C(カラーコード)	描画する色を指定する。カラーコードは0~15まで。以降のコマンドに対して有効
S <整数>	スケールファクタ(移動距離の倍率)を指定する。実際の移動距離は、距離(ドット)×<整数>÷4でもとめられる。以降のコマンドに対して有効
X <文字変数>	文字変数中のグラフィックマクロ命令を実行する※<コマンド>=<数値変数>のようにして数値変数も使える

謎の物体

まる

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Nu~

遊び方は38ページにあります



```

1 KEYOFF:DEFINTA-Y:SCREEN2,3
2 FORI=0TO9:A$="" :CIRCLE(8,8),I:FORJ=0TO
1:FORK=0TO1:FORL=0TO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(K
*256+J*8+L)):NEXTL,K,J:SPRITE$(I)=A$:CLS
:NEXT:SCREEN1:COLOR15,0,0:WIDTH32
3 A=0:M=M+4:R=R+1:LOCATE2,0:PRINTUSING"M
ISSILE ## ROUND ##";M;R
4 FORI=0TO30:PUTSPRITE31-I,(0,209):NEXT:
D=RND(1)*8-4:O=R*7:P=30:T=0:X=112:Y=176:
SOUND1,0:SOUND6,9:SOUND7,46:SOUND8,13
5 A=(A+R)MOD452:B=ABS(226-A):C=(C+1)MOD8
:PUTSPRITE0,(B,31),C+3,3:SOUND0,255-C-O
6 IFT=0ANDSTRIG(0)THENT=1:SOUND9,16:SOUN
D12,4:SOUND13,4:M=M-1:LOCATE10,0:PRINTUS
ING"##";M
7 IFT=0THEN5ELSE=SSTICK(0):D=D+(S=7)-(S=
3):Y=Y-P¥3:PUTSPRITEP,(X,Y),10,P¥4:X=X+D
*P¥12:IFX<0THENX=0ELSEIFX>224THENX=224
8 PUTSPRITEP+1,,14:P=P-1:IFP>0THEN5ELSEI
FABS(B-X)<8THENFORI=0TO13:SOUNDI,99-I*5:
PUTSPRITE0,,15-I,I¥2+3:Z=EXP(1):NEXT:GOT
03ELSEIFM>0THEN4
9 BEEP:LOCATE9,2:PRINT"GAMEOVER":FORI=0T
01:I=-(1=STICK(0)):NEXT:CLS:R=0:GOTO3

```

プログラムからひとこと



命中すると気持ちいいよ

「ヌワイゼン、でます！」Nu~は飛び立った。謎の物体〇が出現してから何回となく出撃しているが、今回は今までと違った。恋人ミエが〇に襲われて溺死(ひんし)の重傷なのだ。「〇発見、ミサイル発射！……、くそ～ロックオンできない！」Nu~は叫んだ、「カソルで操作するんだ！」。これくらい入れこんでプレイしてください。命中すると気持ちいいよ。イラストは娘にたのんだものです。

●BY Nu~

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ミサイルの座標
D……ミサイルのX座標増分
B……敵のX座標
A……敵のX座標増分計算用

その他の変数

A\$……スプライトパターン定義用
C……敵の色／効果音発生用
I……ループ用
J、K、L……ループ／スプライトパターン定義用
M……ミサイル数
P……ミサイルと軌跡の管理用
O……効果音発生用

R……ラウンド数

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

Z……時間調整用：Z=EXP(1)として、無意味な指數計算をすることにより、時間調整をおこなっている

プログラム解説

1 初期設定

●スプライトパターン定義のためのスクリーン設定

2 スプライト定義

●スプライトパターン定義●ゲーム開始のための初期設定

3 画面作成

●変数初期設定●ミサイル数、

ラウンド数表示

4 ゲームスタート

●スプライト消去●変数初期設定●PSG設定

5 敵表示

●敵座標計算●敵の色設定●敵表示●効果音

6 ミサイル発射

●ミサイル発射判定(トリガー入力)●効果音●ミサイル数を減らす●ミサイル数表示

7 ミサイル表示

●ミサイル発射判定●ミサイル誘導、表示(スティック入力)●ミサイルのはみ出し判定処理



8 命中判定

●ミサイル表示●ミサイル命中判定処理●ゲームオーバー判定

9 ゲームオーバー

●効果音●ゲームオーバーメッセージ表示●リプレイ処理

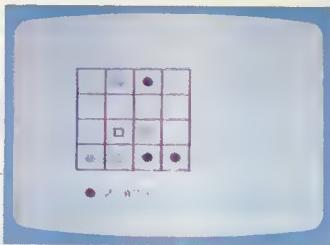
ヘンな三目並べ

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY やすた

遊び方は39ページにあります

フアンダム



```

1 COLOR1,10,10:SCREEN2,0:DEFINTA-Z:DIMA(
41):SPRITE$(0)="■♥♥♥♥♥■":FORI=2TO6:LINE
(I*24,48)-(I*24,144):LINE(48,I*24)-(144,
I*24):NEXT:OPEN"GRP":"AS#1:X=1:Y=1
2 C=P*14+1:E=24:F=130:GOSUB10:PRINT#1,"ノ
ハ"ン":PUTSPRITE0,(X*24+32,Y*24+32),C
3 S=STICK(P):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<4)
:Y=Y+(S=1ANDY>1)-(S=5ANDY<4):Z=X+Y*6:IFS
TRIG(P)=0ORA(Z)THEN2ELSEPLAY"S0M9004"
4 FORI=1TO7:SWAPA(Z+I),A(Z-I):I=I-(I=1)*
3:NEXT:A(Z)=C:FORI=0TO5:A(I)=0:A(I+30)=0
:A(I*6)=0:A(I*6+5)=0:NEXT:PLAY"L16F"
5 FORI=X-1TOX+1:FORJ=Y-1TOY+1:C=A(I+J*6)
:E=I*24:F=J*24:GOSUB10:NEXTJ,I:PLAY"CD"
6 B(0)=0:B(1)=0:FORI=7TO26:FORJ=1TO7:C=A
(I):IFC>0ANDC=A(I+J)ANDC=A(I+J+J)THENB(C
¥15)=B(C¥15)+1
7 J=J-(J=1)*3:NEXTJ,I:C=8-SGN(B(0)-B(1))
*7:IFB(0)=0ANDC=8THENP=(P+1)MOD2:GOTO2
8 E=24:F=140:GOSUB10:IFC=8THENPRINT#1,"ヒ
キワケ"ELSEPRINT#1,"ノカチ!!":PLAY"EBAF"
9 PLAY"C":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
10 CIRCLE(E+36,F+36),4,C:PAINTSTEP(0,0),
C:PRESET(E+49,F+33):RETURN

```



プログラムからひとこと



L字型に並べるのがコツ

こんにちは、やすたです。この「ヘンな三目並べ」のルールは、きっと、「百聞(ひやくぶん)」は一見(いっけん)にしかず」です。けっこう奥が深いつもりです。やはり、L字型に並べるのがコツです。ところで、ぼくは、スポーツゲームばかり作ってきたくせに、もう、ゲームアイデアにつまっちゃって、しばらくなにも作れそうないです。しばしのあいだ、さようなら。

●BY やすた

5・26発売!

MSX

プログラムコレクション

5

"GOLDINA"、激走レーシングなど88年11月号-89年4月号までに掲載されたラムのなかから厳選した50本を収録。販売定価820円(本体価格796円)。徳間書店

リストを打ちこむときの重要な注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタなので、このままでは、打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X, Y……カーソルの座標⇒それぞれ×24+32して表示

グラフィック座標

E, F……コマをおく座標⇒それぞれ+36して表示

その他の変数

A(n)……盤の上のコマの種類

B(n)……勝敗判定用

C……コマの色

プログラム解説

1 初期設定

- 初期設定
- スプライトバーナ定義
- 盤面のマス目を描く

2 カーソル表示

- カーソル、コマの色決定
- メッセージ表示
- カーソル表示

3 カーソル移動

- カーソル移動(スティック入力処理)
- コマを置くかの判定(トリガー入力)
- 効果音

4 コマ移動

- コマを入れ換える
- 盤からはみだしたコマの消去
- 効果音

5 コマ表示

- カーソルの周囲のコマを描きかえる
- 効果音

6 コマ数判定

- 同じ色のコマがいくつ並んでいるかの計算処理

ITTE SAKI WO YOMU
NOMO YAYAKOSHI...



7 並び判定

- コマが3個以上並んでいるかの判定
- プレイヤー切り換え

8 勝敗結果表示

- 勝利メッセージの表示位置の設定
- 勝敗結果の表示

9 リプレイ

- 効果音
- リプレイ処理

10 コマ描画サブ

- コマ描画処理サブ



●4月号ソフトプレゼント当選者① 「魂斗羅」=〈大阪府〉山下喜予彦・山田健一郎〈岡山県〉西山尚志/「スナッチャー」=〈千葉県〉上林貴紀〈三重県〉近藤勝巳〈大阪府〉尾上浩之/「サイオブレード」=〈東京都〉桜木猛雄〈神奈川県〉荒牧裕貴〈岐阜県〉市岡謙一/「琥珀色の遺言」=〈大阪府〉有田宣雄・川崎明〈佐賀県〉貢松義弘/「ディスクバッブ」=〈大阪府〉菊地悟志〈大分県〉佐藤広志〈佐賀県〉横尾直明

伝言BAN

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY トロ口命

遊び方は39ページにあります



```

10 SCREEN1:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH32:CL
EAR2000:DEFINTA-Z:N$="でんごんばん":DEFUSR=
342:A=USR(0):LINEINPUTA$:IFA$=""THENA$=N
$ELSEIFLEN(A$)>23THENRUN
20 CLS:FORI=0TO7:PRINT"!";:C$(I)=SPACE$(I)
31:FORJ=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$(A$,J,1)):I
FA=1THENJ=J+1:A=ASC(MID$(A$,J,1))-64
30 C$(I)=C$(I)+RIGHT$("00000000"+BIN$(VPE
EK(A*8+I)),8):NEXT:VPOKE384+I,0:VPOKE392
+I,255:NEXT:VPOKE8203,106:CLS:BEEP
40 B$=STRING$(32,95):LOCATE9,3:PRINTN$:
LOCATE0,5:PRINTB$:LOCATE0,16:PRINTB$:I=0
50 I=I+1+I*(I>=LEN(C$(1))):FORJ=0TO24STE
P10:FORK=0TO7:LOCATEJ,K+7:PRINTMID$(C$(K
),I+J,11):NEXTK,J:IFSTRIG(0)THENRUNELSE5
0

```

変数の意味

A.....入力された文字のアスキーコード(グラフィックキャラクタが入力されたときの処理用)/

USR関数呼び出し用

A\$.....入力された文字列

B\$.....枠の表示用

C\$(n).....伝言表示用
I、J、K.....ループ用
N\$.....「でんごんばん」の文字が入る

プログラム解説

10 伝言入力

●初期設定●変数設定(N\$に

「でんごんばん」の文字を代入)●
伝言入力処理(入力がヌルストリングのときはA\$にN\$を代入、
入力が23文字を超えたときは再
入力)

20 伝言チェック

●画面消去●カウンタ表示●入
力された文字列にグラフィック
キャラクタがあるかの判定処理
(グラフィックキャラクタがあ
ればグラフィックコードになおす)

30 伝言用データ作成

●入力された文字列のパターン

はでな改造法

この、はでな改造法は、表示するキャラクタを丸にして、2色で交互に点滅させる改造法です。

下のリストのように行35を
加え行50を変更し、行30を
VPOKE8203, 106
を

VPOKE8208, 116
に、
行40の
STRING\$(32, 95)
を
STRING\$(32, 12
8)
に変更してください。

```

35 FORI=0TO7:VPOKE392+I,VAL("&H"+MID$("3
C4281818181423C",I*2+1,2)):NEXT:BEEP
50 I=I+1+I*(I>=LEN(C$(1))):A=(IMOD2)*(IM
OD4):VPOKE8198,A*48:VPOKE8208,16*(4+A)+4
:FORJ=0TO24STEP10:FORK=0TO7:LOCATEJ,K+7:
PRINTMID$(C$(K)+" ",I+J,11):NEXTK,J:IFST
RIG(0)THENRUNELSE50

```

プログラマからひとこと



これが「松の姿だ!!」
いやはや、載るとは思
わなんだ。たいへんう
れしい。しかも、初投
稿で初さいよー。関係
ないけど、夏のイベン
ト(あればの話ですが)
に投稿プログラム持
っていいですか?
いいなら、持っていき
ます。最後に、トロ
は、最高だあああ……
(すいません)。これか
らもヨロシク!

●BY トロ口命

いいなら持つてし
ります

データを伝言表示用変数に設定

- キャラクタパターン定義('0'に空白、「1」に■を定義する)
- キャラクタの色設定●画面消去

40 画面作成

●伝言表示画面の枠、タイトル
表示

50 伝言表示

●伝言の表示(ループを使って表
示する部分だけを抜き出して表
示)●リプレイ処理



ぐるん

MSX MSX 2/2+ RAM8K
BY INSIDER

遊び方は40ページにあります

```

1 SCREEN1,1:DIMX(36),Y(36):DEFINTA-V:KEY
OFF:WIDTH32:FORI=0TO36:Z=I*3.14/18:X(I)=
COS(Z):Y(I)=SIN(Z):NEXT:ONSPRITEGO SUB9:S
PRITEON:A$=CHR$(255):SPRITE$(1)="<~~~"+A$+
+A$+"~~~":SPRITE$(2)=A$+"~~~<<~~~"+A$
2 CLS:COLOR15,1,1:PUTSPRITE2,(99,99),15,
1:X=255:Y=96:A=50:TIME=0:S=-1:GOSUB9
3 IFA=20THENB=(B+1-2*(STICK(0)=1))MOD36
4 IF TIME>3600 THEN 11 ELSE PUTSPRITE1,(99+X(
B)*A,99+Y(B)*A),8,1:G=STRIG(0):IF J=0 THEN
A=A+10*(A>20):IF G=-1 AND A=20 THEN J=1:GOTO6
5 IF J=1 THEN A=A+15:IFA>100 THEN J=0
6 X=X-6:Y=Y+K:IF X<0 THEN X=200:Y=RND(1)*19
2:BEEPELSEK=RND(1)*16-8
7 IF Y<0 OR Y>192 THEN K=-K
8 PUTSPRITE0,(X,Y),RND(1)*14+2,2:GOTO3
9 SPRITEOFF:COLOR,8,8:S=S+1:BEEP:COLOR,1
,1:X=-1:PUTSPRITE0,(0,209):IF H<STHENH=S
10 LOCATE3,0:PRINT USING "SCORE:## HI-SCOR
E:##";S:H:SPRITEON:RETURN
11 LOCATE9,5:PRINT "TIME OVER":PLAY" L64T2
55V1503C...":FORI=0TO1:I=-(5-STICK(0)):NE
XT:GOTO 2

```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……ボールの座標
標→×A+99して表示
D……ボールの方向処理用
X、Y……敵の座標
K……敵のY座標増分
A……自機からボールまでの距離計算用

その他の変数

A\$……スプライトパターン定義用:CHR\$(255)が入る
G……トリガー入力用
H……ハイスコア
I……ループ用
J……ボール発射フラグ
S……スコア

当選者
発表

Z……ボールの方向計算用

プログラム解説

1 初期設定

- 初期設定 ●ボール座標設定
- スプライト衝突時の割り込み先指定、許可 ●スプライトパターン定義 (1 = 自機およびボール、2 = 敵)

2 初期設定

- 初期設定 ●自機表示 ●変数初期設定 ●命中処理サブ呼び出し

3 ボール加速

- ボールの加速判定処理 (スティック入力)

4 ボール表示

- 制限時間終了判定 ●ボール表

示 ●トリガー入力 ●ボールの戻り判定処理 ●ボール発射判定

5 ボール移動処理

- ボール発射時の距離計算判定
- ボールが戻るかの判定

6 敵移動処理

- 敵の座標計算 ●敵の移動増分設定

7 敵座標処理

- 敵座標増分反転判定処理

8 敵表示

- 敵表示 ●行3へ飛ぶ

9 命中処理サブ

- スプライト衝突時の割り込み禁止 ●爆発処理 ●スコア加算 ●

プログラマからひとこと



えーみなさんこんにちは。多色刷りコピーの山内です。私がプログラムを作るときは、なんの考えもなしにMSXの前にすわり手が勝手に動いてできあがりというケースが多いのですが、この『ぐるん』もその1つです。キャラクタが少し貧弱なのは、私の性格によるものです。キー操作が変態なもの、私の性格によるものです。話は変わりますが、このゲームの最高得点は何点でしょう。答えは次号で発表します。ではまた。

● BY INSIDER

編集部注: おいおい



敵消去 ●ハイスコア処理

10 スコア表示

- スコア、ハイスコア表示 ●スプライト衝突時の割り込み許可

11 タイムオーバー

- メッセージ表示 ●効果音 ●リプレイ処理

★ 5・26発売! MSX

プログラムコレクション5

"GOLDIA"、"激走レーシング"など88年11月号～89年4月号までに掲載されたプログラムのなかから厳選した50本を収録。販売定価 820円(本体価格796円)。

徳間書店

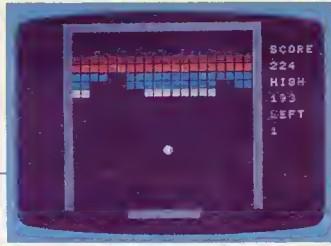
●4月号ソフトプレゼント③ 「熱血柔道」=〈岩手県〉近藤すみお/〈埼玉県〉関本敏之/〈愛知県〉市井和仁、「釣りキチ三平・釣り仙人編」=〈茨城県〉安部告/〈神奈川県〉伊藤達/〈静岡県〉前田英梨子、「ディスクステーション春号」=〈北海道〉田中浩貴/〈岩手県〉三浦真也/〈兵庫県〉村上真唯、「ディスクステーション4号」=〈北海道〉宮崎紀昭・盛田嘉道/〈奈良県〉丸山英治 55

高速道路

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY GEN

遊び方は40ページにあります



```

1 KEYOFF:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SCREEN1,0
:WIDTH30:FORI=0TO6:READA:VPOKE8214+I,A:N
EXT:FORI=0TO328:VPOKE1472+I,1-254*(IMOD8
=0):NEXT:SPRITE$(0)="<~ろんん~<":Z=6144:E$=
CHR$(27)+"Y":SOUND7,234:SOUND12,22
2 M=M+1:PRINTSTRING$(22,"ア")E$"#7SCORE"E
$","7HIGH"E$"+7LEFT":FORI=1TO22:LOCATE,I:
PRINT"ア"SPC(20)"ア":NEXT:FORI=1TO6:LOCATE
1,M+I:PRINT-STRING$(20,232-I*8):NEXT:N=60
3 PRINTE$"6"H;E$"-6";2-L;E$"7'アアアアアアアア"
;:ONSTRIGGOSUB10:P=1:Q=-1:X=5:Y=22
4 F=VPEEK(Z+X+P+Y*32):G=VPEEK(Z+X+(Y+Q)*
32):P=P*(1+(F>175)*2):IFF>183THENLOCATE(
(X-P)¥2)*2-1,Y:PRINT" "":R=F¥8-22:GOSUB9
5 Q=Q*(1+(G>175)*2):IFG>183THENLOCATE(X¥
2)*2-1,Y-Q:PRINT" "":R=G¥8-22:GOSUB9
6 STRIG(0)ON:X=X+P:Y=Y+Q:PUTSPRITE0,(X*8
,Y*8),10:IFY<23THENSTRIG(0)STOP:GOTO4
7 PLAY"V12L16AFEDC2":L=L+1:IFL<3THEN3
8 PRINTE$"*&GAME OVER":IFSTICK(0)THENM=0
:L=0:H=H-(S>H)*(S-H):S=0:GOTO2ELSE8
9 SOUND6,R*5:SOUND9,16:SOUND13,0:S=S+R:N
=N-1:PRINTE$"%6"S" ":"IFNTHENRETURNELSE2
10 P=-P:RETURN:DATA238,11,7,2,13,6,4

```

変数の意味

スプライト座標

X, Y……ボールの座標⇒それ
それ×8して表示
P, Q……ボールの座標増分

テキスト座標

M……ブロック表示時のY座標
増分／面数

その他の変数

A……キャラクタの色データ読みこみ用
E\$……表示位置指定用：エスケープシーケンス
F, G……ボールの衝突判定用
(ボールの移動先にある文字のキ

ヤラクタコード)

H……ハイスコア

I……ループ用

L……ミスの回数(2-Lで残りのボールの数)

N……残りのブロックの数

R……壊したブロックの点数

S……スコア

Z……VRAMのパターン名称
テーブルのアドレス：6144
が入る

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタの色データ読みこみ●キャラクタの色設定●キャラクタパターン定義●スプライトパターン定義●変数設定●PSG設定

2 ゲーム画面作成

●ゲーム画面表示●壁表示●変数設定

3 ゲーム開始

●ハイスコア表示●残りのボール数表示●バー表示●トリガーハイ入力時の割りこみ先指定●変数設定

4 ボール横移動

●ボールの移動先にあるキャラクタのキャラクタコードを調べる●横方向に壁があればX方向の増分反転●横方向にブロックがあるかの判定処理

5 ボール縦移動

●縦方向に壁があればY方向の

プログラマからひとこと



ばんざい！ やっと採用されました。2年前、『ARREST』と同時に送ったときは普通のブロックくずしでした。翌年、マイナーチェンジをして再度投稿、ボツ。そして今度は設定をガラッとかえ、音にも変化をつけ、スピードアップして登場。2年越しの3度目の正直でした。ちなみに私のハイスコアは1192点。コツ？ 無心になりなさい。とにかく遊べる1本です。

●BY GEN

増分反転●縦方向にブロックがあるかの判定処理

6 ミス判定

●トリガ入力時の割りこみ許可●ボール移動計算●ボールの表示●ミス判定処理

7 ゲームオーバー判定

●効果音●ミスの回数計算●ミスを3回したかの判定

8 リプレイ処理

●メッセージ表示●スティック入力判定●ハイスコア計算

9 クリア判定

●効果音●スコア加算●残りブロック数減算●スコア表示●ブロックをすべて壊したかの判定

10 方向反転処理

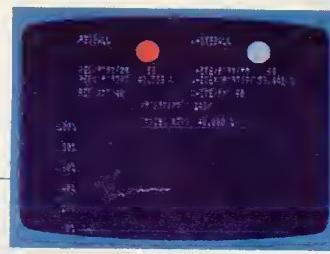
●X方向の増分反転●キャラクタの色データ(行1で読みこみ)

かくりつじやんか

MSX 2/2+ VRAM128K

BY 斎藤由貴バンザイ

遊び方は41ページにあります



フランツ

★
5・26発売!
MSX

プログラムコレクション
ライブラリーン
5
「GOLDINA」、「激走レーシング」など88年1月号～89年4月号までに掲載されたプログラムの中から厳選した50本を収録。販売定価820円(本体価格796円)。徳間書店

```

10 COLOR 15,1,1:SCREEN 0:WIDTH40:KEYOFF
20 H=0:K=0:A=0:T=0:R=0:Q=0
30 CLS:INPUT"ボールセーフ?ノカス?";H
40 IF H=<1 THEN 30
50 PRINT"ボールハ セーフ?テ?";H;"コ"
60 INPUT"アカイ ボール ノカス?";R
70 IF H<R OR H=0 THEN 50
80 K=R/H*100
90 SCREEN 7:OPEN"GRP:AS #1
100 PSET(68,10),0:PRINT#1,"REDBALL"
110 PSET(266,10),0:PRINT#1,"WHITEBALL"
120 CIRCLE(186,24),20,8
130 CIRCLE(384,24),20,15
140 LINE(68,99)-(444,201),12,B
150 LINE(69,200-K)-(84,200-K),12
160 LINE(428,200-K)-(443,200-K),12
170 FORI=0TO100 STEP 20
180 PSET(32,196-I),1:PRINT #1,USING"###%"
;I:NEXT I
190 PAINT(186,24),8
200 PAINT(384,24),15
210 RN=RND(-TIME)
220 Y=INT(RND(1)*H)+1

```

```

230 IF Y<=R THEN A=A+1
240 T=T+1:M=A/T*100:Q=Q+1
250 PSET(68,40),1:PRINT #1,"REDノタカイスウ
";A
260 PSET(266,40),1:PRINT #1,"WHITEノタカイスウ
";T-A
270 PSET(168,74),1:PRINT #1,"トリタシカイスウ
";T
280 PSET(168,90),1:PRINT#1,USING"ケイサンニヨル
カクリツ #####.%";K
290 PSET(68,49),1:PRINT #1,USING"REDカタ
タクリアイ#####.%";M
300 PSET(68,62),1:PRINT #1,"REDノカス?";R
310 PSET(266,49),1:PRINT #1,USING"WHITEカ
タタクリアイ#####.%";100-M
320 PSET(266,62),1:PRINT #1,"WHITEノカス?";H-R
330 PSET(Q+85,200-M),15
340 IFSTRIG(0)=-1THENCLOSE:GOTO10
350 IFQ>=342THEN360ELSE220
360 LINE(85,100)-(427,200),1,BF:Q=0:GOTO
220

```

変数の意味

グラフィック座標

Q.....グラフの点のX座標増分
／点を表示させた回数
M.....グラフの点のY座標増分
／赤いボールの出た比率
K.....赤いボールが出る確率の理論値／理論値を示すグラフ上の目盛のY座標増分

その他の変数

A.....赤いボールの出た回数
H.....ボールの総個数
I.....ループ用
R.....赤いボールの個数
RN.....乱数初期化用
T.....ボールを取り出した回数
Y.....取り出されたボールの色決定用

変数の意味

10 初期設定
20 変数初期化
30~40 ボールの総個数の入力
判定処理

50 ボール総個数の表示
60~70 赤いボールの個数入力
判定処理
80 理論値(赤いボールの出る確率)計算処理
90~200 画面表示 1
90 画面設定
100~140 画面表示
150~160 理論値をグラフに描く
170~180 目盛りをグラフに描く
190~200 赤と白の丸を塗りつぶす
210~240 確率計算
210 乱数初期化
220 ボールを取り出す
230 赤いボールが取り出されたかの判定処理
240 実験値(実際に赤いボールが出た比率)計算処理
250~330 画面表示 2
250 赤いボールの合計数の表示
260 白いボールの合計数の表示
270 取り出し回数の表示

280 理論値表示
290 赤いボールが出た実験値表示
300 赤いボールが出た総数表示
310 白いボールが出た実験値表示
320 白いボールが出た総数表示
330~350 グラフ表示
330 グラフ上に点を打つ
340 再設定判定処理(トリガ一入力)
350 グラフが1画面ぶんの表示を終了したかの判定処理
360 グラフ面を切りかえる

プログラマからひとこと



ついでに「かくりつじやんか」これは、すごい、なんとただ見るだけのシミュレーションです。だれもが、習った確率を忠実に再現しました。採用されて、斎藤由貴のキャンディをもらったときぐらい感動しました。

●BY 斎藤由貴バンザイ

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

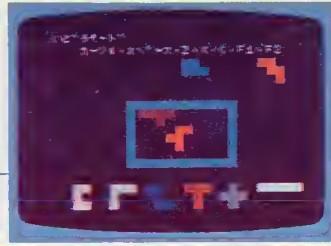
10>186	20>141	30>107	40>177
50> 23	60> 48	70>178	80>180
90>219	100>206	110>211	120>138
130> 87	140> 83	150> 5	160> 82
170> 31	180>234	190> 87	200> 77
210>200	220>249	230> 61	240>196
250>243	260>212	270> 38	280>133
290>151	300>101	310>125	320> 33
330>151	340> 4	350>183	360>240

5×12=6×10?

MSX 2/2+ VRAM128K

BY Ministar

遊び方は44ページにあります



```

10 CLEAR 200,&HD000:DEFUSR=342:DEFINTA-Z
:COLOR15,0,1:KEYOFF:SCREEN5:DIMP(87,1),Q
(11,2):A=RND(-TIME):ONERRORGOTO430
20 ONSTOPGOSUB440:STOPON:OPEN"GRP:"AS1:P
RESET(112,92):PRINT#1,"まってね"
30 FORI=0TO11:Q(I,0)=(IMOD6+1)*4:Q(I,1)=
4-15*(I>5):NEXT:FORJ=0TO1:READA$:FORI=0T
087:P(I,J)=VAL(MID$(A$,I+1,1)):NEXTI,J
40 SOUND0,130:SOUND1,0:SOUND7,190:SOUND8
,0:GOSUB230:FORI=0TO7:SETPAGE0,1-(I>5)
50 B=IMOD6:READA$:FORJ=0TO31:C=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):FORK=0TO3:X=(JAND7)*32+K
*8:Y=B*32+(J$8)*8:LINE(X,Y)-(X+7,Y+7),15
*SGN(CAND2^(3-K)),BF:NEXTK,J,I
60 FORI=0TO87:SETPAGE0,1-(P(I,1)>5):X=P(
I,0)*32:Y=(P(I,1)MOD6)*32:LINE(X,Y)-(X+3
1,Y+31),I$8+4,BF,AND:NEXT
70 GOSUB260:SETPAGE0,0:LINE(112,92)-(151
,99),0,BF:ONKEYGOSUB240,230:KEY(1)ON
80 FORI=0TO7:LINE(I+80,I+72)-(175-I,135-
I),RND(1)*2+2,B:NEXT:FORM=0TO11:GOSUB250
:NEXT:KEY(2)ON:M=0
90 O=0:FORI=0TO11:O=0-(Q(I,0)>10ANDQ(I,0)
)<21ANDQ(I,1)>9ANDQ(I,1)<16):NEXT
100 FORI=0TO1:GOSUB250:FORJ=0TO30:NEXTJ,
I:GOSUB260:A$="せんたくモード"カーソル・スヘース・S・F1・F
2":GOSUB290
110 S=STICK(0):T=STRIG(0):A$="":MID$(A$
,1,1)=INKEY$:IFINSTR("Ss",A$)THEN360
120 IF(SAND1)-T=0THEN110ELSE=M+(S=10RS
=7)-(S=30RS=5)+12)MOD12:IFNOTTHEN100ELS
EFORI=0TO5:GOSUB250:FORJ=0TO5:NEXTJ,I:G
OSUB260:SOUND0,160
130 O=0+(X>10ANDX<21ANDY>9ANDY<16):A$="い
どうモード"カーソル・スヘース・Z・X・C・F1・F2":GOSUB290
140 S=STICK(0):T=STRIG(0):A$="":MID$(A$
,1,1)=INKEY$:IFSTHEN_SOUND8,15:GOSUB210:X
=(X+(S>5)-(S>1ANDS<5)+17)MOD21+4:Y=(Y+(S
=80RS=10RS=2)-(S>3ANDS<7)+12)MOD16+4:GOS
UB210:SOUND8,0
150 IFINSTR("Cc",A$)THENGOSUB210:GOSUB25
0:SOUND0,130:GOT0190
160 IFINSTR("Xx",A$)THEN_SOUND8,15:GOSUB2
10:N=N+4AND7:GOSUB210:SOUND8,0
170 IFINSTR("Zz",A$)THEN_SOUND8,15:GOSUB2
10:N=(NAND4)+(N+1AND3):GOSUB210:SOUND8,0
180 IFNOTTHEN140ELSEF=0:FORI=0TO4:FORJ=
0TO4-I:F=F-(POINT((J+X)*8,(I+Y)*8)=M+4):
NEXTJ,I:IFF>5THEN280ELSEQ(M,0)=X:Q(M,1)
=Y:Q(M,2)=N:SOUND0,130
190 O=0-(X>10ANDX<21ANDY>9ANDY<16):IFO<1
20INSTR("Ccソフ",A$)THEN100ELSEFORI=0TO10
:SOUND0,65:GOSUB260:SOUND0,130:GOSUB260:
NEXT
200 IFPEEK(&HFBEC)AND4THEN200ELSEGOSUB23
0:FORI=0TO11:Q(I,0)=(IMOD6+1)*4:Q(I,1)=4
-15*(I>5):NEXT:CLS:GOT070

```

```

210 IFM<11THENU=P(M*8+N,0)*32:V=P(M*8+N,
1):W=V>5:V=(VMOD6)*32:COPY(U,V)-(U+31,V+
31),1-WTO(X*8,Y*8),,XOR:RETURN
220 IFNAND1THENLINE(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+
39),15,BF,XOR:RETURNSELNE(X*8,Y*8)-(X
*8+39,Y*8+7),15,BF,XOR:RETURN
230 KEY(1)STOP:FORQ=0TO2:FORP=0TO11:POKE
Q*12+P-12288,Q(P,Q):NEXTP,Q:KEY(1)ON:GOT
0260
240 KEY(2)STOP:FORQ=0TO2:FORP=0TO11:Q(P,
Q)=PEEK(Q*12+P-12288):NEXTP,Q:GOSUB260:C
LS:RETURN80
250 X=Q(M,0):Y=Q(M,1):N=Q(M,2):GOT0210
260 SOUND8,15:FORQ=0TO75:NEXT:SOUND8,0
270 RETURN
280 SOUND1,1:FORI=0TO4:GOSUB260:FORJ=0TO
75:NEXTJ,I:SOUND1,0:GOT0140
290 A=USR(0):PRESET(16,8):PRINT#1,LEFT$(A$,
8):PRESET(40,20):PRINT#1,MID$(A$,9):R
ETURN
300 DATA01234567012345670123456701234567
0123456701231032456747650123321045456767
01232103444444444
310 DATA0000000001111111222222233333333
44444444555555555555555666666666666666666
7777777777777777
320 DATAF48C18FC14F8F884040808040C080C04
,E4C43878347CE8C0C080C0408080404
330 DATAF44828F424FCF840C0C080C0404080804
,CCE4EC68EC6CCCE080C040C00000000
340 DATAAC24448646ECE6ECE4468C442000000000
,C286CECA66CC8A4E2C68C0C000000000
350 DATAEE28C26882284E4E82EE68C2000000000
,E24840004E4EE0042E8400000000000
360 'LOAD & SAVE (DISK)
370 CLOSE:SCREEN1:OPEN"PUZZLE.DAT"AS#1LE
N=36:FIELD#1,36ASA$:E=LOF(1)$36:PRINT"セー
フめんすう"E:B=-1:INPUT"ロート"はんこう(0:セーフ)="
;B:IF B=0THEN390ELSEIFB<10RB>ETHENPRINT"
なにも しなかった"GOT0420
380 GET#1,B:B$=AS:FORJ=0TO2:FORI=0TO11:P
OKEJ*12+I-12288,ASC(MID$(B$,J*12+I+1))-6
4:NEXTI,J:PRINTB"を ロート"した":GOT0420
390 B$="":FORJ=0TO2:FORI=0TO11:B$=B$+CHR
$(PEEK(J*12+I-12288)+64):NEXTI,J
400 F=0:IFE>0THENFORI=1TOE:GET#1,I:F=F-(A$=B$):NEXT
410 IFF=0THENLSETA$=B$:PUT#1,E+1:PRINTE+
1"に セーフ"した"ELSEPRINT"すでに セーフ"してある"
420 CLOSE:PRINT"なにか キーを おしてね":B$=INPUT$(1):IF
B$=CHR$(27)THENRESUME420ELSERESUME370
440 CLOSE:STOPOFF:ONERRORGOTO0:END

```



5・26発売!

MSX

プログラムコレクション

5

「GOLD-1」、「激走レーシング」など
88年11月号～89年4月号までに掲載された
プログラムのなかから厳選した50本を収録。販売定価
820円(本体価格796円)。 徳間書店

リストを打ちこむときの重要な注意

このプログラムは、ディスクをアクセスしようとすると、ディスクの準備ができていなければ、エラー処理ルーチンが入っています。

変数の意味

グラフィック座標

P(n, m)……各パートのパートパターンが描かれている裏画面(ページ1と2)の座標およびページ数(m=0:X座標, m=1:Y座標およびページ数)⇒それぞれ×32した座標に描かれている

Q(n, m)……表示されているパートの座標、向き(m=0:X座標, m=1:Y座標, m=2:パートの向き)⇒それぞれ×8した座標にある

B……パートパターン描き込み時のY座標⇒×32して描き込み/ロード時のレコード番号

U, V……パートパターンのコピー元の座標

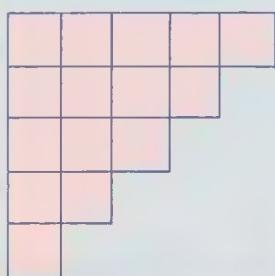
W……パートパターンのコピー元のページ数計算用

X, Y……パートのコピー先の座標⇒それぞれ×8して表示/パートパターン作成用座標⇒それぞれ×8して描き込み/パートパターン着色用座標⇒それぞれ×32して使用

その他の変数

A……乱数初期化用 USR関

※1 すべてのパートパターンが下図のような範囲に収まっている。このパズルでは、パートが置けるかを、下図の範囲内に該当するパートと同色のブロックがいくつあるかを調べ、同色



このため、リストに打ち間違いが存在するまで、RUNを実行すると、入力ミスによってエラーが発生しても、エラーの種類等にかかわらず行430を実行してしまいます。

このようなことを防ぐため、プログラムに打ち間違いがなくなるまでは、行10の「ON ERRORGOTO 430」を打ちこまないでください。

数呼び出し用(キー)バッファクリア)
A\$……パート初期位置データ読み込み用/パートパターンデータ読み書き用/メッセージ表示用/キー入力用
B\$……セーブデータ作成用/キー入力用
C……パートパターン作成用
E……セーブデータ数
F……パートを置けるかのチェック用/セーブデータに同一パターンがあるかのチェック用
I, J, K, P, Q……ループ用
M……パート番号
N……パートの向き
O……枠内パート数
S……スティック入力用
T……トリガー入力用

プログラム解説

10～20 初期設定
30 パート初期位置設定、パートパターン別の裏画面座標設定
40 PSG初期設定、パートの初期位置のメモリセーブ、裏画面描き込みチェック
50 裏画面にパートパターン描き込み
60 裏画面着色

のブロックが右なら置ける、それ以外なら置けないと判定している。これはパートがほかのパートと重なっているときは、論理演算XOR(※2参照)を使って違う色にしているため。

※2 COPY、LINEに対してXOR(exclusiveOR:排他的論理和)の論理演算をおこなっているためパートを置く部分に何もないとところでは、そのままの色で表示となり、同じ色が表示されているところでは消去、ほかのパートや枠と重なった部分は色が変わる。

70 メッセージ消去
80 枠とパーティ表示
90 枠内パーティ数カウント
100 選択モード
100 パーツ1回点滅、モード表示
110 入力(スティック、トリガー、キー)
120 パーツ選択決定処理、トリガー入力で3回点滅
130～190 移動モード
130 枠内パーティ数更新、モード表示
140 入力(スティック、トリガー、キー)判定、パート移動
150 パーツ移動キャンセル
160 パーツを裏返す
170 パーツ回転
180 トリガー判定、置けるかどうか判定※1
190 枠内パーティ数更新、上がり判定、効果音
200 リプレイ処理
210～220 パーツ表示(消去)サブ※2
230 メモリセーブサブ
240 メモリロードサブ

プログラマからひとこと



大阪府立某高校柔道部元主将のMinistar、牧師と小さな星を足して2で割ったペンネームです。このパズルを知らない人はいないでしょう。ぼくも、1年前に井上先生から教わって、クラスで半年の間に200以上の解を見つけましたが、「いまとなっては、過去のことです。現在PAC対応のシミュレーションゲームを作っていますが、いつ完成するかわかりません。

●BY Minister

いまとなっては過去のこと

プログラム確認用データ

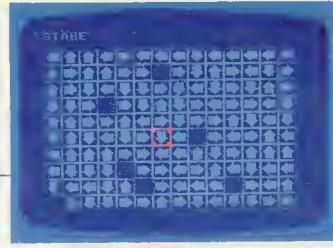
10>108	20>242	30>239	40> 50
50> 80	60>113	70>200	80>121
90>155	100>214	110>239	120>139
130>140	140>108	150> 31	160>170
170> 97	180>106	190> 87	200> 67
210>187	220>204	230>250	240>211
250> 37	260>169	270>198	280> 0
290> 1	300>236	310>100	320>219
330> 72	340>196	350>234	360> 4
370> 97	380>171	390>126	400>235
410>214	420>190	430> 77	440>132

ドント DON'T STOP

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY Taka

遊び方は44ページにあります



```

10 SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:DIMMP$(9),
M$(6),N$(6),X(3),Y(3):BT=3600:BS=1:R$="T
150S8M5000L804GG.DFF.D":FORI=312T0728:VP
OKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT:GOSUB200
20 COLOR15,0,0:CLS:LOCATE11,6:PRINT"DON'
T STOP":LOCATE8,10:PRINTUSING"BEST STAGE
##":BS:LOCATE8,13:PRINTUSING"BEST TIME
##":BT/60;BTMOD60:ST=1:FORI=0TO1:FO
RJ=0TO2:PUTSPRITEJ,(RND(1)*240,RND(1)*17
6),RND(1)*14+2,0:I=-STRIG(0)OR-STRIG(1):
NEXTJ,I
30 J=RND(-1)
40 COLOR14,12,12:CLS:PUTSPRITE0,(0,208):
FORI=0TO9:MP$(I)=""":NEXT:CX=224:CY=16:BX
=230:BY=16:SX=1:SY=9:H=0:V=1
50 FORI=0TO9:FORJ=0TO13:MP$(I)=MP$(I)+RI
GHT$(STR$(INT(RND(1)*4)),1):NEXTJ,I:FORI
=0TO$*3:MID$(MP$(SY),SX)="4":SX=INT(RND
(1)*12+2):SY=INT(RND(1)*10):NEXT
60 LOCATE2,0:PRINT"STAGE":ST:FORI=0TO9:F
ORJ=1TO14:P=VAL(MID$(MP$(I),J,1)):LOCATE
J*2,I*2+2:PRINTM$(P)+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1
D)+CHR$(&H1D)+N$(P):NEXTJ,I:PUTSPRITE2,(1
6,159),4,1
70 ONINTERVAL=3600GOSUB150:TIME=0:INTERV
ALON
80 PUTSPRITE0,(BX,BY-1),7,0:PUTSPRITE1,(C
X,CY-1),8,1:IFBXMOD240=0ORBYMOD176=0THE
NH=1:GOTO150ELSEIFBX=16ANDBY=16THENH=160
90 IFPLAY(1)=0THENPLAY$+"GGGDFR"
100 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTHENCX=CX+(S
=7ANDCX>16)*16-(S=3ANDCX<209)*16:CY=CY+(S
=1ANDCY>16)*16-(S=5ANDCY<159)*16
110 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENK=2:GOSUB140
ELSEIFSTRIG(3)OR(PEEK(&HFBE8)AND4)=0THEN
K=1:GOSUB140
120 IF(BXMOD16=0ANDABS(X(V))=1)OR(BYMOD1
6=0ANDABS(Y(V))=1)THENV=VAL(MID$(MP$(BY/
8/2-1),BX/8/2,1)):IFV>3THENH=1:GOTO150
130 BX=BX+X(V):BY=BY+Y(V):GOTO80
140 LX=CX/8/2:LY=CY/8/2-1:P=VAL(MID$(MP$(L
Y),LX,1))XORK:MID$(MP$(LY),LX,1)=RIGHT.
$(STR$(P),1):LOCATELX*2,LY*2+2:PRINTM$(P
)+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+N$(P
):RETURN

```

```

150 INTERVALOFF:PLAY"V1501C2":LOCATE13,0
:PRINTH$(H):GOSUB190:IFBS<STTHENLOCATE15
,1:PRINT"YOUR BEST STAGE":PLAY"V1507L32C
R32C":BS=ST:GOSUB190:GOTO20ELSE20
160 INTERVALOFF:T=TIME:LOCATE5,1:PRINT"C
LEAR!!":PLAYR$+"FFGAA+":GOSUB190:IFBT>TT
HENBT=T:PLAY"V1507L32CR32C":H=2ELSEH=3
170 LOCATE16,0:PRINTH$(H):LOCATE25,1:PRI
NTUSING"##'##":T/60;TMOD60:ST=ST+1:IFST>
20THEN180ELSEGOSUB190:GOTO40
180 LOCATE9,9:PRINTSPC(17):LOCATE9,10:PR
INT" ALL CLEAR!! " :LOCATE9,11:PRINTS
PC(17):LOCATE9,12:PRINT" YOU ARE GREAT!!
":LOCATE9,13:PRINTSPC(17)::PLAYR$+"FFGA
A+":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)OR-STRIG(1):NEX
T:GOTO20
190 FORI=0TO3000:NEXT:RETURN
200 FORI=0TO3:READA,B,$,B$,C$,D$:X(I)=A
:Y(I)=B:M$(I)=A$:N$(I)=B$:H$(I)=C$:FORJ=
0TO32:VPOKE776+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J
*2+1,2)):NEXTJ,I
210 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID
$("030C102344880809090404020100C03C0300
88402020101010202040830C0FFE0E08080808
08080808080E0E0FFF0707010101010101010
101010707FF",I*2+1,2)):NEXT:RETURN
220 DATA0,-1,ab,cd,TIME UP,FF808183878F9
FBFFF0181C1E1F1F9FD8F8F8F8F8F80FFF1F1F
1F1F1F101FF,-1,0,ef,gh,OUT SIDE,FF808183
878F9FBFFF010101FDFDFDFDBF9F8F87838180FF
FDFDFDFD010101FF
230 DATA0,1,ij,kl,YOUR BEST TIME,FF808F8
F8F8F8FFF01F1F1F1F1F1BF9F8F87838180F
FFDF9F1E1C1E18101FF,1,0,mn,op,YOUR TIME,FF
808080BFBFBFBF0181C1E1F1F9FDBFBFBFB80
8080FFFDF9F1E1C18101FF

```

変数の意味

スプライト座標

BX, BY.....ボールの座標⇒
BYは-1して表示
X(n), Y(n).....ボールの座
標増分
CX, CY.....赤枠の座標⇒C
Yは-1して表示

テキスト座標

LX, LY.....矢印の座標⇒そ
れぞれ×2, ×2+2して表示

その他の変数

A, B.....ボールの座標増分用
データ読みこみ用
A\$, B\$.....矢印表示用キ
ャラクタ読みこみ用

C\$.....メッセージデータ読み
こみ用

D\$.....キャラクタパターンデ
ータ読みこみ用

BS.....ベストステージ

BT.....ベストタイム

H\$(n).....メッセージ表示用

H.....メッセージ選択フラグ

I.....ループ用

J.....ループ用／乱数初期化用

K.....矢印の方向変更フラグ
(1=90°回転、2=180°回転)

MP\$(n).....ステージデータ

M\$(n), N\$(n).....矢印表
示用

P.....矢印表示方向フラグ
(0=上、1=左、2=下、3=右)

R\$.....効果音用

S.....スティック入力用

ST……ステージ数
SX, SY……落とし穴の座標
計算用
T……タイム
V……ポールの方向フラグ
(0=上、1=左、2=下、3=右)

プログラム解説

10 初期設定、変数初期設定、
太文字処理
20 タイトル表示
30 亂数初期化※RND(-1)
の-1を-3,-4,-8などな
どにすると、違う面パターンで
遊べます

- 40 変数初期設定、スプライト消去、初期設定
- 50 ステージ作成
- 60 ゲーム画面表示、ゴール表示
- 70 一定間隔での割り込み先指定および許可(制限時間1分以内にステージをクリアできなかった場合、ゲームオーバーサブを呼び出す)
- 80 赤枠およびボール表示、ゲームオーバー判定(ボールのはみ出し判定)、クリア判定
- 90 効果音
- 100 赤枠移動処理(スティック入力)

プログラマからひとこと



気軽に楽しんでください
か、感激です。この作品は、私の学生時代に作った最後のプログラムなので、一生の良き思い出となるでしょう。私は、ボールを使ったゲームを作るのが好きなので、この作品を作ったのですが、いかがだったでしょうか。まあ、気軽に楽しんでください。

●BY Taka

INFORMATION

新装開店2号目をむかえ、念願の毎月連載、スペース拡大に向けて激走中のファンダム通信スペシャルのコーナーです。

6月号選考会より

6月号の選考会では、先月に引き続き、RP部門N画面タイプが好調でした。「Pretty Points」、「かくりつじゅんか」など、ゲームにこだわらな

T.S



「テトリス」を意識して作られた、アクションパズルゲーム。落ちてくるブロックの形など、細かい点で「テトリス」とのちがいがあるが、独自性が欠けているという判断で不採用になりました。

ファンダム通信SPECIAL

い、プログラムの広がりが期待できる作品が採用になりました。

また、1画面タイプでは、通常より多い、7本の採用作品があり充実した選考会になりましたが、投稿された1画面タイプの作品全体のレベルがすこし下がっているのでは、との意見もあり少し気になるところです。

また、選考会を通じて気にな

ったことですが、KEYOFFやWIDTHなどの初期設定が不十分なプログラムや、ゲームの設定に時間がかかるプログラムで、「WAIT A MINUTE」や「まってね♡」などのメッセージの表示がなく、まっ黒な画面のまま、しばらくして、いきなりゲームが始まってしまうプログラムなどが、目立ちました。や

はり、「プログラムの気配り」がほしいところです。

残念賞

さて、今回も恒例になった「6月号の選考会に残りながら不採用になった残念な作品」の紹介です。今後のプログラム制作の参考にしてください。残念にも、不採用になったみなさん、次回作の投稿をお待ちしています。

ムキムキ星人



大胆なキャラクタが、画面を動きまわるアクションゲーム。10画面タイプに送られてきたが、ゲーム内容を考えると、プログラムが少し長すぎる。せめて3画面程度にまとめてほしかった。

プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

10> 0	20>213	30> 62	40>148
50>183	60>122	70> 89	80> 81
90>176	100> 33	110> 24	120>141
130> 7	140>114	150> 49	160>116
170> 22	180>253	190> 84	200> 95
210>243	220>157	230> 6	



110 矢印回転判定処理(トリガ

一入力)

120 ボール移動判定処理

130 ボール移動計算

140 矢印表示

150 ゲームオーバー処理

160 ステージクリア処理

170 タイム表示

180 オールクリア処理、リブレ

イ処理

190 時間調節

200 各種データ(ボール移動量、

矢印キャラクタ、メッセージ、

キャラクタパターン)の読みこ

み、キャラクタパターン定義

210 スプライトパターン定義

220~230 各種データ(行200で

読み込み)

★

5・26発売!

MSX プログラムコレクライブルイブリード

5

「GOLDIA」、「激走レーシング」など88年11月号～89年4月号までに掲載されたプログラムの中から厳選した50本を収録。販売定価820円(本体価格796円)。徳間書店

Coming Soon

本格シューティングゲーム登場!

「O-GAS」も、次号で掲載する予定です。もうしばらくお待ちください。ご期待は裏切れません。



●「面の大ボスと対決!」

ブリティ PRETTY POINTS

MSX 2/2+ VRAM64K
BY RIN

遊び方は41ページにあります



```

10 ONERRORGOTO170:ONSTOPGOSUB180:STOPON
20 COLOR15,0,0:SCREEN5:FORI=0TO1:SETPAGE
0,I:CLS:NEXT:SETPAGE0,0:DEFUSR=342
30 SCREEN0:WIDTH40:COLOR15,5:KEYOFF:DEFI
NTA-Z:LOCATE12,10:PRINT"マウス:カーソル[1or2]":
Z=USR(0):LOCATE12,11:A=VAL(INPUT$(1)):IF
A<1ORA>2THEN30ELSE60
40 COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),1:A$="" :
INPUT"[SAVE] FILE NAMEは";A$:SCREEN5:SETP
AGE1,1:BSAVE A$+.DAT",0,&H69FF,S:GOTO60
50 A$="" :INPUT"[LOAD] FILE NAMEは";A$:SCR
EEN5:SETPAGE1,1:BLOAD A$+.DAT",S:GOTO60
60 COLOR15,0,0:SCREEN5,1:SPRITE$(0)=CHR$(
255)+"たみくしょふ◆":SETPAGE1,1:FORI=1TO15:CO
LOR=(I,7,7,7):NEXT:X=0:M=X:Y=0:N=Y:SETPA
GE0,0:COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0)
70 ON A GOSUB 120,130:PUTSPRITE0,(X,Y),5
,0:IF STRIG(0)<>STRIG(1)THEN LINE(X,Y)-(M,N),K+1:K=(K+16)MOD15
80 M=X:N=Y:IF STRIG(3) OR (PEEK(&HFBECA
ND4)=0 THEN GOSUB100

```

```

90 Z$=INKEY$:IFZ$="" ORINSTR("CLScLs",Z$)
=0THEN GOT070 ELSE ONINSTR("SLsL",Z$)GOT
040,50,40,50:CLS:GOTO70
100 COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),1:K=0:S
ETPAGE0,0:PUTSPRITE0,(0,217)
110 K=(K+16)MOD15:COLOR=(K+1,7,4,7):COLO
R=(K+1,0,0,0):IFSTRIG(3)OR(PEEK(&HFBECA
ND4)=0THENFORI=1TO15:COLOR=(I,7,7,7):NEX
T:GOTO70 ELSE110
120 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):GO
TO140
130 S=STICK(0):V=V+(S>1ANDS<5)*(V<6)-(S>
5ANDS<9)*(V>-6):W=W+(S>3ANDS<7)*(W<6)-(S
=10RS=20RS=8)*(W>-6):X=X+V:Y=Y+W
140 IFX>254THENX=254ELSEIFX<0THENX=0
150 IFY>210THENY=210ELSEIFY<0THENY=0
160 RETURN
170 IF ERR=56 THENRESUME60
180 ONERRORGOTO0

```

リストを打ちこむときの重要な注意

このプログラムには、画面セーブ、ロード時
のエラーを処理するためにエラー処理ループ

が入っています。リストを打ちこむときは、行
10, 170, 180の3行を除いて打ちこみ、リスト

に打ち間違いがないのを確認したのちに、行
10, 170, 180を打ちこんでください。

変数の意味

スプライト座標

X, Y……矢印の座標／線の終点用座標
V, W……矢印の座標増分
M, N……矢印の旧座標／線の始点用座標

その他の座標

A……コマンド選択用フラグ
(1=マウス、2=カーソル)
A\$……画面ロード、セーブ時
に入力されたファイル名
K……線画の各部分のカラーコード
S……スティック入力用
P……マウス入力要求用
Z……USR関数呼び出し用
Z\$……キー入力用

プログラム解説

10 エラー発生時の飛び先指定、
CTRL+SOFTキーが押さ

れたときの割りこみ先指定およ
び許可

20 初期設定1、USR関数定義(キーバッファクリア)
30 初期設定2、コマンド入力判定処理
40 画面セーブ処理
50 画面ロード処理
60 初期設定3、スプライトパターン定義、カラーパレット設定、変数初期設定、ページ1の画面をページ0に転送する
70 マウスまたはスティック入力サブを呼び出す、矢印表示、描画判定処理(トリガー入力)
80 アニメ処理開始判定(トリガー、ESCキー入力)
90 コマンド入力判定(キー入力により、各処理へ飛ぶ)
100~110 アニメ処理、アニメ終了判定(トリガー入力、ESCキー入力)
120 マウス入力による矢印カーソルの移動計算サブ
130 スティック入力による矢

印カーソルの移動計算サブ

140~160 矢印カーソルの画面
はみ出し判定処理
170 エラー処理 (Bad file
nameのみを処理)
180 CTRL+STOPが押
されたときの処理



プログラマからひとこと 春って悲しい季節ですね



春って悲しい季節ですね。なかには、春になって良いことばかりだ
という人もいるかもしれないけど、
すくなくとも、私の場合は違いますね。学校では、卒業や進級で友
だちは別れるし、身のまわりでも、友だちが引越ししたり、あーあ。
さびしくて、さびしくて、ため息ばかりです。

●BY RIN

プログラム確認用データ

使い方は46ページ
を見てください

10> 46	20> 9	30>209	40>211
50> 4	60> 9	70> 57	80>158
90> 20	100>151	110> 26	120> 0
130>219	140>124	150> 41	160>198
170>244	180>252		

カウント COUNT 3

MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY 土谷哲ぢ

遊び方は42ページにあります



フランジ

```

10 '● COUNT3 * 1989/2/12 * By Tetsuji ●
20 '● COUNT3 * 1989/2/12 * By Tetsuji ●
30 '● COUNT3 * 1989/2/12 * By Tetsuji ●
40 '***** VISUAL SETTING *****
50 COLOR15,1,1:KEYOFF:SCREEN1,2,0:WIDTH3
2:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME):DIMW$(14):DEFFN
A=-CB*(Q=CA)-(Q=CB)*CA
60 '***** SETTING *****
70 LOCATE13,11:PRINT"WAIT!!":FORI=256T07
51:VPOKEI,VPEEK(I):ORVPEEK(I)/2:NEXT
80 FORI=0T011:READW$(I):NEXT
90 FORI=0T03:READA,B$:FORJ=0T031:VPOKEA+
J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
100 VPOKE8195,129:FORI=0T015:READA:VPOKE
8204+I,A:NEXT
110 FORI=0T053:I=I-(I=8):A$="" :READB$:FO
RJ=0T031:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J*2
+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
120 '***** MAIN *****
130 GOSUB990:GOSUB910:R=11:PLAY"S0M5000T
255L4CDEDEFEGFGAEFFEC":FORI=0T01:I=(ST
RIG(0)+STRIG(1))* (PLAY(0)=0):A=RND(1)*5:
NEXT
140 VDP(1)=226:X=48:Y=111:XX=197:YY=55:C
A=15:CB=3:CC=7:PA=100:PB=100:T=(11-R)*10
+100:WA=0:W$(12)="UNOKI":W$(13)="TIGER":
GOSUB1010:PLAY"S0M5000T255L805V15DV14DV1
3DV12DV11DV11DV10DV9DV8DV7DV6DV5D":FORI=
0T0900:NEXT
150 A=-(T>35):ONAGOTO160:ZZ=-(T>20)*2+2:
XX=XX-(XX<195)*ZZ:YY=YY+(YY>59)*ZZ:GOT
00
160 E=E+1:ON-(E<23)GOTO170:CB=8:ZZ=6:GOT
0180
170 ZZ=-(T>25)*2+2
180 XX=XX+(X<XX)*ZZ-(X>XX)*ZZ
190 YY=YY+(Y<YY)*ZZ-(Y>YY)*ZZ
200 A=RND(1)*9:ONAGOTO210:GOTO220
210 L=-(L=0)
220 A=RND(1)*9:ONAGOTO230:GOTO240
230 H1=-(H1=0)
240 A=RND(1)*9:ONAGOTO250:GOTO260
250 L1=-(L1=0)
260 A=(((PEEK(&HFBEB)AND4)=0)ORSTRIG(3))
)ANDXX<43ANDY>104ANDY<120)-(T<41ANDXX>19
4ANDYY<60)*2:ONAGOTO270,280:GOTO290
270 P=4:X1=34:Y1=111:S=10-(CA=10)*5:U=9:
V=300:GOSUB960:X1=42:U=10:GOSUB960:X1=42
:U=0:GOSUB960:P=2:S=CA:U=10:GOSUB960:X1=
34:U=9:GOSUB960:X1=26:U=0:GOSUB960:CA=10
-(CA=10)*5:SWAPPA,PB:SWAPW$(12),W$(13):X
=42:Y=111:GOSUB1040:GOTO290
280 P=5:X1=207:Y1=55:S=CC:U=10:V=300:GOS
UB960:X1=202:U=9:GOSUB960:X1=197:U=4:GOS
UB960:P=3:S=CB:U=9:GOSUB960:X1=202:U=10:
GOSUB960:X1=207:U=4:GOSUB960:SWAPCB,CC:T
=(11-R)*10+100:XX=197:YY=55
290 Z=-(PA>20)*2+2:ST=STICK(0)ORSTICK(1)

```

```

300 IFSTTHENX=X+(ST>5)*(ST<9)*(X>42)*Z-
(ST>1)*(ST<5)*(X<197)*Z ELSE320
310 Y=Y-((ST<3)+(ST=8))*(Y>52)*Z-(ST>3)*
(ST<7)*(Y<123)*Z
320 H=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):MA=-(X>XX):K
=-(K=0):MB=-(MA=0)
330 H=H+1:A=-(H=3):ONAGOTO340:GOTO350
340 PB=PB-(PB<100):H2=0:LOCATE22,20:PRIN
TUSING"##";PB
350 PUTSPRITE2,(X,Y),CA,MA*4+H*2+K
360 PUTSPRITE3,(XX,YY),CB,MB*4+L*2+K
370 PUTSPRITE4,(26,111),10-(CA=10)*5,H1*
2+1
380 PUTSPRITE5,(212,55),CC,L1*2+5
390 A=-(XX-8<XANDXX+8)>XANDYY-3<YANDYY+3>
Y):ONAGOTO400:GOTO150
400 A=(X>XX)-(X<XX):XX=X+A*6:PUTSPRITE3
,(XX,YY),CB,MB*4+L*2+K
410 IFH=LORCB=8THEN=0:CB=3-(CC=
3)*4:Q=CB:FORI=0T0500:NEXTI:GOTO480
420 '***** WAZA エラ" *****"
430 O=0:Q=CA
440 LOCATE9,10:PRINT W$(0)
450 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENA=A+1:ON-(A>
150)GOTO880:GOTO450
460 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENO=0+1:O=0+(O
=12)*12ELSEIF(PEEK(&HFBEB)AND4)=0)ORSTRIG
(3)THEN480ELSEA=A+1:ON-(A>150)GOTO880:GO
TO460
470 GOTO 440
480 GOSUB930:GOSUB920:VDP(1)=227
490 LOCATE 10,7:PRINT "-----"
500 LOCATE 10,8:PRINT " "
510 LOCATE 10,9:PRINT " "
520 LOCATE 9,10:PRINT "bl " bl"
530 LOCATE 10,11:PRINT "l "
540 LOCATE 10,12:PRINT "l "
550 LOCATE 10,13:PRINT "l wwwwwwwww "
560 LOCATE 10,14:PRINT "l zzzzzzzzz "
570 LOCATE 10,15:PRINT "l bbbbbbbbbb "
580 LOCATE 10,16:PRINT "l bbbbbbbbbb "
590 LOCATE 10,17:PRINT "-----"
600 ONOGOTO630,640,650,660,670,680,690,7
00,710,720,730
610 '***** WAZA *****
620 FORI=0T03:P=0:X1=56:Y1=48:S=Q:U=11:P
1=1:X2=56:Y2=48:S1=FNA:U1=12:V=400:GOSUB
970:U=13:U1=14:GOSUB970:NEXTI:P=5:X1=-1:
S=0:GOSUB940:GOTO750
630 FORI=0T03:P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=15:P
1=1:X2=60:Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=300:GOSUB
970:U=17:V=150:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:N
EXTI:P=0:X1=-2:S=10:GOSUB940:GOTO750
640 FORI=0T03:P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=19:P
1=1:X2=60:Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=300:GOSUB
970:U=20:V=150:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:N
EXTI:P=0:X1=-3:S=10:GOSUB940:GOTO750

```

次
ペ
ージ
へ
続
く

650 P=0:X1=49:Y1=48:S=Q:U=21:P1=1:X2=61:
 Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=50:
 U=22:U1=16:GOSUB970:X1=51:U=23:GOSUB970:
 U1=18:V=900:GOSUB970:X1=49:U=24:U1=25:GO
 SUB970:P=-1:X1=-5:S=8:GOSUB940:GOTO750
 660 P=0:X1=58:Y1=48:S=Q:U=26:P1=1:X2=65:
 Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=900:GOSUB970:U=27:X
 2=50:U1=28:V=400:GOSUB970:X2=48:U1=25:V=
 1200:GOSUB970:P=-1:X1=-5:S=12:GOSUB940:G
 OT0750
 670 P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=21:P1=1:X2=61:
 Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=53:
 Y1=47:U=29:GOSUB970:X1=54:Y1=46:U=30:V=1
 50:GOSUB970:U1=18:GOSUB970:X2=64:U1=25:V=
 400:GOSUB970:X1=52:Y1=48:U=15:V=600:GOS
 UB970:P=-1:X1=-7:S=7:GOSUB940:GOTO750
 680 P=1:X1=52:Y1=48:S=Q:U=21:P1=0:X2=61:
 Y2=48:S1=FNA:U1=16:V=500:GOSUB970:X1=53:
 Y1=47:U=22:GOSUB970:X1=54:Y1=45:U=31:V=1
 50:GOSUB970:U1=21:V=800:GOSUB970:X1=52:Y
 1=48:U=24:U1=25:GOSUB970:P=-2:X1=-9:S=6:
 GOSUB940:GOT0750
 690 P=0:X1=52:Y1=48:S=Q:U=32:P1=1:X2=61:
 Y2=52:S1=FNA:U1=33:V=500:GOSUB970:X2=58:
 Y2=51:U1=34:GOSUB970:X2=56:Y2=46:U1=21:V=
 600:GOSUB970:X2=61:Y2=48:U1=25:GOSUB970:
 :P=0:X1=-10:S=5:GOSUB940:GOT0750
 700 IFWA<20ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=52:
 Y1=48:S=Q:U=26:P1=1:X2=59:Y2=48:S1=FNA:U
 1=16:V=700:GOSUB970:P=1:P1=0:U=35:X2=50:
 Y2=45:U1=28:GOSUB970:P=0:P1=1:U=36:Y2=48:
 :U1=37:V=1000:GOSUB970:P=-1:X1=-15:S=-10:
 :GOSUB940:GOT0750
 710 IFWA<30ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=52:
 Y1=48:S=Q:U=9:P1=1:X2=59:Y2=48:S1=FNA:U
 =38:V=900:GOSUB970:U=39:X2=49:Y2=46:U1=2
 8:GOSUB970:U=40:X2=52:Y2=48:U1=41:GOSUB9
 70:P=-3:X1=-20:S=-15:GOSUB940:GOT0750
 720 IFWA<40ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=63:
 Y1=48:S=Q:U=42:P1=1:X2=73:Y2=48:S1=FNA:U
 1=43:V=900:GOSUB970:U=44:X2=58:Y2=36:U1=
 28:GOSUB970:U=24:X1=57:X2=45:Y2=48:U1=25:
 :GOSUB970:P=-5:X1=-27:S=-20:GOSUB940:GOT
 0750
 730 IFWA<50ANDFNA<8THEN880ELSEP=0:X1=61:
 Y1=48:S=Q:U=45:P1=1:X2=68:Y2=48:S1=FNA:U
 1=9:V=900:GOSUB970:U=46:X2=59:Y2=45:U1=4
 7:GOSUB970:U=24-((PA<33ANDQ<8)OR(T<33AND
 Q>9))*24:X1=58:X2=51:Y2=48:U1=49:GOSUB97
 0:P=-7:X1=-32:S=-25:GOSUB940:GOT0750
 740 '***** COUNT *****
 750 P=0:A=-((PA>0ANDQ<8)OR(T>0ANDQ>9))-
 ((PA=0ANDQ<8)OR(T<1ANDQ>9))AND0=11)*2:ON
 AGOTO880,770
 760 P=1:X1=55:Y1=48:S=Q:U=21:P1=0:X2=55:
 Y2=48:S1=FNA:U1=25:V=600:GOSUB970:P=0:P1
 =1:U=35:Y1=44:GOSUB970:U=50:V=300:GOSUB9
 70:Y1=48:GOSUB970:P=0
 770 PLAY"S0M500V15DV13D":FORI=0TO10:FORJ
 =2TO15:PUTSPRITE2,(110,60),J,51+P:NEXTJ,
 I:IFP=2THEN820
 780 A=RND(1)*5:IFA>0THENP=P+1:GOT0770
 790 A=-(O=11):ONAGOTO880:P=0:X1=60:Y1=44:
 :Y2=47:V=300:GOSUB970:X1=65:Y1=48:Y2=48:
 V=1200:GOSUB970:IFQ>9THENT=10:GOT0880:EL
 SEPA=10:GOT0880

800 P=0:X1=58:S=Q:U=24:U1=24:V=900:GOSUB
 970:IFQ>9THENT=10:GOT0880ELSEPA=10:GOT08
 80
 810 '***** WIN? *****
 820 GOSUB920:FORI=0TO5:P=0:X1=55:Y1=48:S
 =Q:U=21:P1=1:X2=55:Y2=48:U1=25:V=500:GOS
 UB970:U=35:V=500:GOSUB970:NEXTI:GOSUB910
 :GOSUB930:CLS
 830 IFR=2ANDQ>9THENLOCATE10,10:PRINT" C
 HAMPION!! ":"PLAY"S0M5000T255L8CDEFCD
 DEFGR16FGR16FGGG":GOT0860
 840 IFQ>9THENLOCATE12,10:PRINT"-NEXT! ! -"
 :FORJ=11TO RSTEP-1:LOCATE11-R+J,12:PRINT
 ":"NEXT:PLAY"S0M5000T255L8DDR16EEEEEDDR
 16DDR16EEEEEDDR16CDR16CDCD":FORJ=0TO4000
 :NEXTJ:R=R-1:GOT0140
 850 LOCATE14,10:PRINT"-END-":PLAY"S0M500
 0T255L4GFEDGFEDGFEDCDC"
 860 FORJ=-1TO0:J=PLAY(0):NEXT:LOCATE12,1
 6:PRINT"-HIT SPC-":FORJ=0TO1:J=-(STRIG(0
)ORSTRIG(1)):NEXT:GOT0130
 870 '***** MAIN カーメン ニスル *****
 880 GOSUB930
 890 VDP(1)=226:X=X-(X>XXANDX<185)*12+(X<
 =XXANDX>54)*12:XX=XX-(XX>XANDXX<185)*12
 +(XX<XANDXX>54)*12:E=0:YY=Y:GOSUB1010:GO
 SUB1040:GOSUB910:IFO=4THENSWAPX,XX:SWAPM
 A,MB:GOT0350ELSE350
 900 '***** SUB *****
 910 FORJ=0TO13:SOUNDJ,VAL(MID\$("000000000
 00000042150016006400",J*2+1,2)):NEXT:RET
 URN
 920 FORJ=0TO13:SOUNDJ,VAL(MID\$("000000000
 00003114001616007014",J*2+1,2)):NEXT:RET
 URN
 930 FORJ=0TO5:PUTSPRITEJ,(0,209):NEXT:RE
 TURN
 940 IFQ=10ORQ=15THENPA=PA+P:T=T+X1:WA=WA
 +S:PA=PA+(PA>100)*(PA-100):WA=WA+(WA>100
)*(WA-100):PA=PA+(PA<0)*PA:RETURN
 950 PA=PA+X1:T=T+P:PA=PA+(PA<0)*PA:RETUR
 N
 960 PUTSPRITEP,(X1,Y1),S,U:GOT0980
 970 PUTSPRITEP,(X1*2,Y1*2),S,U:PUTSPRITE
 P1,(X2*2,Y2*2),S1,U1
 980 FORJ=0TOV+100:NEXTJ:RETURN
 990 CLS:A\$=" "B\$=" "C\$=" "D\$=" "
 :"PRINTA\$+A\$+B\$" "B\$" " "B\$+B\$+B\$"
 " "B\$" "C\$" "B\$+B\$" " "B\$" "C\$" "B
 \$+B\$" " "B\$" "B\$+B\$+B\$" " "B\$+C\$"
 +A\$+A\$" "B\$+C\$
 1000 FORI=0TO6:LOCATE12,8+I:PRINTMID\$("
 bbbb" bb b bbbbb",ABS(I-3)
 *8+1,8):NEXT:LOCATE11,17:PRINT"-HIT [ESPC
 J-]":LOCATE21,21:PRINT"BY TETSUJI":RETURN
 1010 CLS:A\$="c":B\$="o":FORI=0TO2:FORJ=0T
 O15:PRINTA\$+B\$;:NEXT:SWAPAS\$,B\$:NEXT:PRIN
 TSTRING\$(32,112)SPC(12)"ROUND"12-R
 1020 LOCATE5,6:PRINT"m"STRING\$(20,169)"m
 "SPC(10)"n"STRING\$(20,170)"n":FORI=0TO7:
 LOCATE5,8+I:PRINT"•"+STRING\$(20,98)+"•":
 NEXT:A\$=" "t"
 1030 PRINTSPC(5)``"STRING\$(20,134)``SPC
 (10)"a"STRING\$(20,135)"a"SPC(10)STRING\$(
 22,172):FORI=0TO1:PRINTA\$A\$" "A\$+"\$
 C(5);:NEXT:PRINTSPC(5)STRING\$(22,172):LO
 CATE15,19:PRINT"%"":LOCATE18,20:PRINT"%""

変数の意味

スプライト座標

X、Y……リングにいる味方レスラーの座標
Z……リングにいる味方レスラーの座標増分
XX、YY……リングにいる敵レスラーの座標
ZZ……リングにいる敵レスラーの座標増分
X1、X2、Y1、Y2……アニメーション時のレスラーの座標(X1は技をかけられた側のダメージ用にも使用)

その他の変数

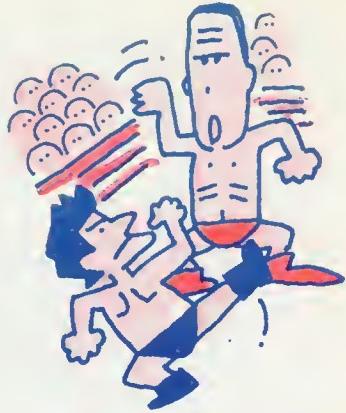
A、A\$、B\$、C\$……汎用
CA……リングにいる味方レスラーの色
CB、CC……敵レスラーの色(CB=リング上、CC=リング外)
E……敵の怒り判定用フラグ
FNA……技をかけられた側の色(ユーザー定義関数)
H、H1……味方レスラーの手の動き用
H2……リング外の味方レスラーの体力回復用カウンタ
I、J……ループ用
K……レスラーの足の動き用
L、L1……敵レスラーの手の動き用
MA……味方レスラーの向き
MB……敵レスラーの向き
O……技の番号
P、P1……アニメーション時のスプライト面指定用(Pは技をかけた側の体力増減用およびカウントにも使用)
PA、PB……味方レスラーの体力
Q……技をかけた側の色
R……ラウンド
S……アニメーション時に技をかける側の色/技%増分
S1……アニメーション時に技をかけられる側の色
ST……スティック入力用
T……敵レスラーの体力
U、U1……アニメーション用のスプライトパターン番号

V……アニメーション表示時のウェイト用
WA……技%の現在の値
WS(□)……表示用文字データ(□=0~11:技の名前、□=12、13:味方レスラーの名前)

プログラム解説

10~40 REM文
50 初期設定、乱数初期化、配列変数定義、ユーザー定義関数定義
60 REM文
70 太文字処理
80 技のレベルと技の名前用データ読み込み
90 キャラクタパターン定義
100 キャラクタの色設定
110 スプライトパターン定義
120 REM文
130 効果音、トリガー入力処理(ゲームスタート)
140 変数設定、効果音
150~250 敵移動処理
260 タッチしたかの入力判定処理
270 味方のタッチ処理
280 敵のタッチ処理
290~320 味方レスラー移動処理
330~340 リング外にいる味方レスラーの体力回復処理
350~380 レスラーの表示
390~410 敵との接触処理、敵が技をかけるかの判定処理
420 REM文
430~470 自分レスラーの技の選択入力判定処理
480~590 アニメーション用ウ

インドウ表示
600 各技の処理へ飛ぶ
610 REM文
620~730 各技のアニメーション処理
740 REM文
750 フォールに入るかどうかの判定、ジャーマンスープレックスホールドの判定
760~780 フォール処理
790~800 フォールを返したときのアニメーション処理
810 REM文
820 勝ったときのアニメーション処理
830 オールクリア処理
840 勝ち進んだときの処理
850 負けたときの処理
860 リプレイ処理
870 REM文
880~890 アニメーション画面からメイン画面にもどる処理
900 REM文
910 PSG設定サブ
920 歓声の効果音サブ
930 スプライト消去サブ
940~950 技をかけたあと処理サブ
960~980 各アニメーション用のスプライト表示サブ
990~1000 タイトル表示サブ
1010~1040 リング表示サブ
1050 REM文
1060 技の名前用データ(行80で読み込み)
1070 REM文
1080~1110 キャラクタデータ(行90で読み込み)
1120 キャラクタの色データ(行100で読み込み)
1130 REM文
1140~1660 スプライトパターンデータ(行110で読み込み)



プログラムからひとこと

18日かけて作つた



土谷哲ぢです。私は大儀(たいぎ)がり屋なので、なかなか長いプログラムを作る気にはならないのですが、18日かけて作った。でも、もう専門学校生ということで、大儀、などといつてられない。ようし、今日から自分自身をたたき直そうと思う……。でも大儀なのでやめたつ。

●BY 土谷哲ぢ

□プログラム確認用データ

使い方は46ページを見てください

10> 77	20>163	30> 77	40>122	50> 74	60> 63	70> 92	80>155
50> 24	60>197	70>110	80>125	890> 45	900>131	910>248	920> 58
90> 52	100> 32	110>219	120>154	930> 62	940> 40	950>168	960>216
130> 36	140>234	150>165	160>237	970> 99	980>245	990>213	1000>143
170> 87	180>248	190> 43	200> 68	1010> 95	1020> 72	1030> 11	1040>189
210> 44	220>248	230>151	240>131	1050> 69	1060>232	1070> 53	1080> 46
250>175	260>204	270>238	280>215	1090>146	1100>102	1110>244	1120>183
290> 22	300>102	310> 76	320>234	1130>205	1140>252	1150> 72	1160>227
330>135	340>158	350> 19	360> 3	1170> 63	1180>228	1190>157	1200> 35
370> 61	380>116	390>254	400>254	1210> 94	1220>121	1230>126	1240>218
410>112	420> 6	430>125	440> 7	1250>153	1260>111	1270>237	1280> 71
450>242	460>173	470>152	480>195	1290>118	1300> 11	1310>118	1320> 9
490> 4	500> 74	510> 75	520> 14	1330> 4	1340>179	1350>182	1360> 88
530> 74	540> 76	550> 52	560>188	1370>210	1380> 37	1390>138	1400>189
570> 62	580> 64	590>247	600> 94	1410> 93	1420>205	1430>226	1440>128
610>219	620>189	630>213	640> 19	1450>161	1460> 39	1470>227	1480>113
650>169	660>115	670>227	680>185	1490>198	1500> 28	1510>125	1520>238
690>181	700>183	710>282	720> 67	1530>231	1540> 26	1550>174	1560> 60
730> 73	740>157	750> 12	760>222	1570>238	1580>255	1590>243	1600> 5
770>203	780> 85	790>161	800> 53	1610> 48	1620> 42	1630> 19	1640>249
810>167	820>229	830>225	840> 59	1650>251	1660>177		

グラフィックキャラクタ

VRAMで遊ぼうとすると、キャラクタコードについてなんだかサギにかけられているよう気になることがある。

VRAMでは、0から31といふ数値は、「月」から「小」までのグラフィックキャラクタ(ここでは●や○などは含まない)を指しているのだ。

VRAMを利用した全文字表示たとえば、SCREEN1において、

```
FOR I=0 TO 255: VPOKE &H1800+I, I: NEXT
```

を実行してみよう。ほんとうに打ちこんでリターンキーを押してみてほしい。

これは、SCREEN1のパターン名称テーブルに直接数値を書きこむプログラムだ。パターン名称テーブルとは、画面表示と1対1に対応したVRAMの領域で、そこに書きこまれた数値に応じて画面に文字が表示される。

このプログラムを実行すると、空白からはじまって「月火水木金土日年円時分秒……×大中小」の順にいわゆるグラフィックキャラクタが表示され、また空白のあと、「/」などの記号、そして「0123……」の数字といくつかの記号のあと、アルファベットやかなが画面の上3分の1のスペースにびっしり表示されていく。

とくに「/」に注目してみると、この文字は34番目に表示されている。ということは、「/」は0からはじまっているので、「/」が33のときに表示された文字だということになる。ところで、「/」のキャラクタコードは33だからVPOKEの第2パラメータに書きこまれている「/」という数値はどうやらキャラクタコードであるらしいことがわかる。以降も順々に見ていくと、キャラクタコード表にぴったり一致した順で表示されているのだから、



毎日毎日、糸コンニャクのもつれをほどいてる。月火水木金土日、これがわたしの1週間。



もうますますキャラクタコードにちがいない。

すると、「月」のキャラクタコードは1、「秒」のキャラクタコードは12(16進数で&H0C)になるはずだが……。

「秒」とCLSの奇妙な関係

だが、ふつうのキャラクタコード表の0から31までには、「コントロールコード」としか書かれていません。すると、あのグラフィックキャラクタはコントロールコードなのだろうかと、わけのわからない気持ちになってしまう。もちろん、グラフィックキャラクタは、コントロールコードなんかではない。

そこで、ふたたび実験してみよう。いい例がキャラクタコード12だ。

```
PRINT CHR$(12)
```

を実行してみると、はたして「秒」が表示されるだろうか。

ド)で試してみると、どちらをやっても「A」が表示される。これは32以上ならすべて同じ。少なくとも32以上の場合は、パターン名称テーブルに書きこまれる数値はキャラクタコードと同じなのだ。

心は糸コンニャクのごとし

では、なぜ、0から31だけ妙なことになっているのか。じつは、うまい説明がない。むかし、アメリカで、キャラクタコード0から31まではコントロールコードにしようとしたが、VRAMではその指定席が必要ないため、グラフィックキャラクタを割りこませたということだろう。ちなみに、パターン名称テーブルに書きこまれる数値のことを正式には「パターン番号」と呼ぶようだが、同時に「キャラクタコード」と呼ぶこともあるので、そのへんはたいへん糸コンニャクである。

もうひとつちなみに、グラフィックキャラクタのキャラクタコードを0から31だという、いい方もある。そのように説明しているマニュアルもあるのだ。

ただし、PRINT文で表示する場合は、特別に、
PRINT CHR\$(1)+C
HR\$(X+64)

というややこしい書式にすると

決められている(Xはグラフィックキャラクタのキャラクタコード)。たとえば、「秒」を表示したいのなら、

```
PRINT CHR$(1)+C
```

HR\$(12+64)

とすれば、みごとに「秒」が表示されるのだ。最近のメジャーなマニュアルでは、グラフィックキャラクタのコードは&H40～&H5F(10進数64～95)で、PRINT文で表示するときはグラフィックヘッダCHR\$(1)を付けるという説明になっているようだが、まあようするに同じことなんだよねえ。

やっぱり糸コンニャクだなあ。

MSX フォーラム サウンド ラボ

フォーラム塾長
よっちゃん

第6回

しかし消費税はひどい。論議はいろいろございましょうがともかくめんどうだしポケットはじゃらじゃらだ。それに便乗値上げがここぞとばかりに横行。買い物するのが嫌いになりそうなこの頃です。

規定部門: 今月のお題「やわらかい」

すっかり暖かくなって眠い今日この頃、昼間ひなたぼっこしながらうとうとしていると身体がとろけてしまいそうです……なんてふやけたことをいってないで、今月もびしっといくぞ、びしっ。

今月のお題は「やわらかい」。この形容詞をいかに諸君が料理してくれるかが楽しみだったのだが、結果は並みの中というところ。

新潟県・遠藤正樹『ばね』

```
10 FORJ=14TO0STEP-1:FORI=255T
01STEP-15:SOUND8,J:SOUND0,I:N
EXTI,J
```

まずは新潟県の遠藤クン(M)の『ばね』です。「ビヨヨヨヨーン」というばねのはじける音がなかなかよくできている。これがやわらかい音かときかれると、ちょっとずれすれ。ちなみに、このばねの音をちょっと工夫すると鉄腕アトムの足音になるぞ。

そうですね、リクエストが多ければ手塚治虫特集を企画してみましょうか。

群馬県・野田伸市『そこの彼女』

```
10 PLAY*T120L8S9M234504EA-A-9
A-10F9A+1"
```

次は群馬県の野田クン(M)の『そこの彼女』。いや、絶対来ると予想した作品ですが野田クンのものがいちばんなさけない「トホホホ」ものだったのでサイヨーにふみきった。ほとんどなんの工夫もない1行プログラム、究極のコンセプチュアル・アートといえるでしょう。いえないいえない。

兵庫県・TAIKI『すず虫の合唱』

```
10 PLAY*V1507L4S14M100CDEFEDC
R4EFGAGFER4CR4CR4CR4CR4L16CR1
6CR16DR16DR16ER16ER16FR16FR16
L8ER8DR8CR8"
```

兵庫県のTAIKIクン(M)の作品は『すず虫の合唱』。きれいだな。エンベロープものです。S14としてエンベロープを14番の三角波(下図参照)に設定し、周期を100(M100)と速めに設定することによって、虫の音に似せています。これは覚えておくべきテクニックなので、ここでリストのSやMの値をいろいろ変えてどうなるかを聴いてみましょう。

エンベロープ形状 S14



Sを14のままにして、Mをまず80にしてみます。トレモロ(音量の変化)のスピードがぐつと遅くなります。次に、Mを50、20、10、4、3、2、1と変えていくと、エンベロープの変化スピードが速すぎてそれ自体で発振してしまい、へんな音になります。同じようなMの値の変化をS8やS12についてもやってみるとおもしろい。

兵庫県・てっくんレ『風船をふくらます音』

```
10 FORI=0TO13:READA:SOUND1,A:
NEXT:DATA,,,,56,13,16,16,,8,9
20 FORI=1TO5:SOUND7,56:FORJ=0
TO800:NEXT:SOUND7,49:FORJ=0TO
800:NEXTJ,I
30 SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND8,
16:SOUND13,9
```

兵庫県は鳴門ほうれん草Romiを生み出したことに代表されるように、優秀な作家を輩出している。今回もRomiを含め3人が採用されている。この民度の高さには何か理由があるのだろうか……。

さて、てっくんレクン(M)の『風船をふくらます音』はアイデアがいいですね。フーフー息を吹きこんでいるうちに最後にパンとはじけてしまう、というストーリー。行20「FOR I=1 TO 5」の5を変えると、息を吹きこむ回数が変わります。

福島県・MOS. 薄井『わかりやすいかしらん』

```
10 SCREEN1:COLOR15,1,1
20 SOUND7,56:FORI=0TO255:SOUN
D0,I:SOUND8,16:SOUND12,50:SOU
ND13,0:NEXT:FORR=0TO999:NEXT
30 IFA=1THEN60
40 FORI=15TO0STEP-1:PLAY*T255
V=I:05C3206F16","T255R64.V=I;
03G3204D16":NEXT
50 PRINT"やわらかい":A=1:FORR=0TO2
500:NEXT:GOTO20
60 SOUND6,25:SOUND7,23:SOUND8
,80:SOUND12,30:SOUND13,0:PRIN
T"かたい。"
```

もはや常連、福島県のMOS. 薄井(MSX2+)の作品はやわらかい、かたいを正面からとらえ、比較した作品。物体が自由落下し、衝突した時に下が固いか柔らかいかで音が違うという啓蒙的なプログラムだ。

さて、MOS. 薄井はこれでめでたく称号MSX2+を獲得した。そーゆーわけで、新しい称号を与えるぞ。それは、「マイケルMOS. 薄井」である。次号もガンバルよう。

さて、この「今月のお題」のコーナーではお題にそくしたイラストも募集することにしました。力作を待つ(モノクロに限定)。

※の印が付いたプログラムはMSX2/2+用です。

自由部門：題と画面で説得力を持った作品多し

今月の自由部門は、小粒の作品がそろってしました。全体的な傾向としては、音のクオリティよりも題のアイデアや画面表示によって採用基準をすりぬけたものが目立ちます。うーん、まあいいか。

神奈川県・大塚康正

『古池や、かわづ飛びこむ水の音』※

```
10 FOR I=1 TO 4:SETBEEP I,4:B  
EEP :NEXT
```

神奈川県の大塚クン(M)は、初登場にして2作品採用されたラッキーマン。1作目の『古池や……』はアイデア賞です。プログラムの中身は、MSX2のSETBEEP命令を利用して4つのビープ音を順番に鳴らしているだけ。でも、そのつもりで聴くと、確かに蛙がポチャーンと池に飛びこむ音に聞こえます。

神奈川県・大塚康正『中華街の爆竹』

```
10 FOR A=0 TO 200  
20 I=RND(1) :IF I>.81 THEN EL  
SE 20  
30 SOUND 7,7:SOUND 6,12  
40 SOUND 8,16:SOUND 13,1  
50 SOUND 12,12:NEXT
```

大塚クンの第2作は、爆竹のシミュレーション。横浜の中華街に遊びにいったことがあります、音がそっくりです。プログラムのミソは、行20でうまくRNDO関数を使って音の出るタイミングを調整しているところ。これで爆竹のはじける感じがでている。

千葉県・Dragon『ポップコーン』

```
10 A$="SM100CCCR32CC":PLAY"LB  
"+A$:PLAY"LB16"+A$,"R64L16"+A$  
20 FOR I=0 TO 50:PLAY "L32"+A$  
,"L32R64"+A$:NEXT I:PLAY "LB"  
+A$
```

これもはじけもの。千葉県のDragonクン(M)の『ポップコーン』はその名のとおりの料理状況をしめしています。こちらはRNDO関数は使っていらず、ゆっくり音が出始め、あとは周期的に50回同じ音が出るようになっています。うむ、しかしそっくりだなあ。

愛知県・WHITE『宇宙人の会話』

```
10 SOUND 7,56:SOUND 1,0  
20 SOUND 3,0:SOUND 5,0  
30 SOUND 9,16:SOUND 8,16  
40 SOUND 10,16:SOUND 12,10  
50 SOUND 0,255-RND(1)*255  
60 SOUND 0,100-RND(1)*100  
70 SOUND 2,250-RND(1)*250  
80 SOUND 2,105-RND(1)*105  
90 SOUND 4,245-RND(1)*245  
100 SOUND 4,110-RND(1)*110  
110 SOUND 13,0  
120 FOR I=0 TO 10:NEXT  
130 GOTO 50
```

エーと、これは採用するかどうか迷ったのですが、ついつい私好みの音なので、題と音もぴったりだし残してしまったですよ、愛知県のWHITE(M)クン。

岡山県・コバソン『宇宙船内の柱時計』

```
10 FOR I=1 TO 13  
20 SOUND I,15:SOUND 9,I:SOUND  
I,94:SOUND 8,I:SOUND I,120:NEXT  
I
```

いつも送られてきて必ず採用されない作品に宇宙モノと時計モノがあるのですが、岡山県のコバソンくん(M)はこの2つをミシンとコウモリ傘的に(ロートレアモン)結びつけ、採用ラインをクリアしました。

熊本県・YOSHIX『ヘリの着陸後』

```
10 SOUND 6,31:SOUND 7,134:SOU  
ND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 13,  
14  
20 FOR I=0 TO 20 :FOR J=30 TO  
255STEP I+1:SOUND 0,60+A:A+=.  
1:SOUND 8,15-I/3:SOUND 11,J:SOU  
ND 12,I:NEXT J,I:SOUND 8,0:SOU  
ND 9,0:SOUND 10,0
```

後半に進むとさすがに充実してきます。おお、YOSHIX(M)。ファンダムでときどき見かけますが、さすがよい出来。タイトルどおりの音です。栃木県のおじさんくん(M)の『電話』もよいよい。音はよくあるものだけど、これをストーリー仕立てにしたと画面表示を加えることによって高度な作品になっています。

栃木県・おじさん『電話』

```
10 SCREEN1:I=RND (-TIME):FOR  
I=0 TO 5:PLAY "T128L12S8M170N"  
+STR$(INT(RND(1)*5+50)) :FOR J  
=0 TO RND (1)*200+100:NEXT J,I  
20 FOR I=0 TO RND (1)*5+2:PLAY  
"S10M9004A4":FOR J=0 TO 1000:N  
EXT J,I  
30 PLAY "T255V1501C32":PRINT"  
あっれなよ、オレ!!":FOR I=0 TO 1500:N  
EXT :CLS:PRINT"まだあなたなんですか  
ライよ!!":FOR I=0 TO 1000:NEXT :P  
LAY "C32R16":FOR I=0 TO 1:I=0:  
PLAY "C32R16":FOR I=0 TO 1:I=0:  
PLAY "V1104A2..R2":NEXT
```

長崎県の鬼神Kizer(M)の作品『戦場』は、はじめに兵士たちの移動する足音、つぎに、銃撃戦、銃撃戦はしだいに激しくなり、最後は爆発音という戦記もの。これも、まるで映画を見ているような臨場感にあふれています。うむ、よいなあ。



長崎県・鬼神Kizer『戦場』

```
10 SOUND 7,&HB7:FOR I=0 TO 255  
:N=RND (1)*256:SOUND 6,N:SOUN  
D 0,255-N:SOUND 1,N:SOUND 8,N  
¥16:NEXT:SOUND 8,0  
20 SOUND 6,255:FOR I=0 TO 150:N  
EXT :FOR I=0 TO 256:J=RND(-TIME  
) *256:SOUND 12,J,¥16:SOUND 13,0:  
SOUND 8,16:SOUND 0,255:SOUND 1,I  
¥16:NEXT:SOUND 12,255:SOUND 0,2  
55:SOUND 1,255:SOUND 8,16
```

今月の鳴門ほうれん草Romil

すでに名人といつてもよい芸域に達している鳴門ほうれん草Romilクン、今回はMSX2専用のVDP(24)を使った作品。MSX2を持っている人は異口同音に「うまいなあ」とつぶやくことになります。必ずなります。Romilクンにはさらに称号を加えて「鳴門ほうれん草かつおぶしRomil」と呼ぶことにしましょう。



兵庫県・鳴門ほうれん草Romil
『バナナで釣が打てます』※

```
10 SCREEN1:KEYOFF:WIDTH31:COL  
OR3,4,4:LOCATE 11,3:PRINT"Mob  
11-1":FOR I=0 TO 29:PRINT MID$("-  
30c の セカイで わ、ハナで くきかうで ます  
",I+1,1) :FOR J=0 TO 50:NEXT J,I:  
SOUND7,62  
20 FOR L=0 TO 9:FOR I=15 TO 0 STEP -  
5:SOUND 8,I:VDP(24)=255-I:FOR J  
=0 TO 10:SOUND 0,140:SOUND 0,150:  
NEXT J,I,L:LOCATE 11,10:PRINT"  
ほんとかよ...":GOTO 20
```

今月のチグリスユーフラテスGAN-P☆

さて、もう1人のMSX2+タイトル保持者、チグリスユーフラテスGAN-Pクンですが、すでにお気づきの方も多いように、先月も今月もFM音楽館に出張しております。なんだその態度は、破門じゃ……と怒りたいところだが、なにしろそちらの担当もかくいう塾長でして、両方よろしく、といいつつまた来月。

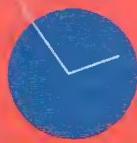


8月号のお題「ゲームオーバー」

なんですが、毎月お題を考えるのも、すぐにひらめく場合もあるし、苦しんだりにはいまいちなときもある。で、8月号は読者の立場もかんがみて、わかりやすく「ゲームオーバー」としてみた。ゲームオーバーに関係づけてさまざまなシチュエーション(状況ですな)の音を作られたり。以下常套句としてしめ切り5月31日「ファンダム内サウンドフォーラム」係規定部門まで送ってください。自由部門もよろしく。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MSX」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するよう(塾長)。



FM音楽館



日本の心

●埼玉県・GAN-P☆の作品●

常連化しつつあるGAN-P☆の今月の作品は『日本の心』。三波春男、花柳社中、歌謡ショーを思いおこさせる逸品です。そういうえば、中学の修学旅行のとき、先生の趣味で大阪の梅田コマ劇場で島倉千代子ショーを見たのを思い出したぞ。

伴奏やメロディはいかにもなのですが、ベースやドラムのパターンは8ビートのロックンロールになっているのが歌謡曲的です。田舎のちょっとつぱり高校生のあいだではカラオケが流行っている、という話を聞き

ましたが本当なのかなあ、私は気になっています。読者の諸君、お便りください。さて先は、「FM音楽館」ちょっと気になる田舎のつぱり高校生係。

プログラムのほうは、@5のオーボエと@10のギターの音の重ね合わせといい、FOR~NEXTループによる曲のリピートなど、よくできています。□(オクターブ設定)をまったく使っていないのも大きな特徴ですね(初期設定の□4から、<と>でオクターブを変えているわけ)。

```

10   ----- NIPPON NO KOKORO
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30
40 PLAY#2,"@5V13T180>>L8","@39@V112T180L
8>","@39@V107T180L8>","@10T180>>>L8","L8
@12T180@V95<","@14T180V13@V112>L8","T180
V3@A13"
50
60 A1$="L8>@V120E2&EC<@V115BAB4A4L2@FAFA
FL8@V107EC
70 A2$="E2&EFECK<@V99B4A4B2>@V120
80 A3$="E4.FE4C4<@V99B1>@V120
90 B1$="R4BBB4A4R4BBB4A4
100 C1$="R4FFF4E4R4FFF4E4
110 E1$="E4.EE4D4EFECK>C<BAG
120 E2$="E4.EE4D4EFECE4.
130 F1$="L8A4FFFECCEFAB>EC<BA
140 F2$="B>C<BAB>C<BABAFDE4.
150 F3$="E4AABB>CCR8BAFECK<BA
160 F4$="FECK<B>FECK<A>EFEDF2
170 "

```

FMパックを持っている、またはFM音源付きのMSX2+を持っている、という恵まれた諸君、活用しとるかね? 音楽のプログラミングは一見めんどうだけど、慣れればとてもかんたん。このFM音楽館や、今月

発売される予定のFM音源の単行本でぜひ拡張BASICを覚え(ちょっと宣伝)、自分の好きな音楽を自分で打ちこめるようになろう。

今月は、やや長めの作品を2つ紹介しましょう。

投稿大募集

FM音楽館では、MSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。今月の2作品はオリジナルでしたが、ゲームミュージックや好みのミュージシャンの曲など、ジャンルは問いません(でも、できるだけオリジナルがいい

な)。採用した作品の作者には、当社規定の原稿料をさしあげています。

しめ切りはありません。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係。どんどん投稿してください。

```

180 A5$="@V100C<@V95BA@V87E">:A5$=A5$+A5
$+A5$+A5$
190 B5$="R4BBBB4AABBBBBBAA
200 C5$="R4FFF4EEFFFFFFEE
210 E5$="E>E<E>E<E>E<E>ER8EFFE4CC<
220 E6$="E>E<E>E<E>E<E>ER8FAAB4AE<
230 E7$="E>E<E>E<E>E<E>ER8FECEC4<B
240 E8$="E>E<E>E<E>E<E>ER8EFAB>C<BA<
250 R1$="B!8B!8C!M8M8B!8B!8M8M4B!8MS!4B!
8B!8C!M8M8
260 "
270 PLAY#2,"",B5$,C5$,"","",R1$
280 PLAY#2,"","",E1$,R1$
290 FORR=1TO2
300 FORS=1TO2
310 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,A1$,E1$,"",R1$
320 PLAY#2,A2$,B1$,C1$,A2$,E2$,"",R1$
330 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,A1$,E1$,"",R1$
340 PLAY#2,A3$,B1$,C1$,A3$,E2$,"",R1$
350 NEXT
360 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E1$,F1$,R1$
370 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E2$,F2$,R1$
380 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E1$,F3$,R1$
390 PLAY#2,"",B1$,C1$,"",E2$,F4$,R1$
400 NEXT
410 PLAY#2,"",B5$,C5$,A5$,E1$,"@16"+E5$,
R1$
420 PLAY#2,"",B5$,C5$,A5$,E1$,E6$,R1$
430 PLAY#2,"",B5$,C5$,A5$,E1$,E7$,R1$
440 PLAY#2,"",B5$,C5$,A5$,E1$,E8$,R1$
450 PLAY#2,"","",E1$,"@14"
460 GOTO280

```

FM音楽館のテーマ

●埼玉県・中村覚の作品●

中村クンは、ザナックのゲームミュージックとオリジナル1曲を投稿してくれました。ザナックもなかなかよくできていたんだけど、オリジナル性を尊重したかったのと、題が『FM音楽館のテーマ』だったので、ついつい可愛い子には旅をさせろ、じゃないか。

なかなか小技の利いた小品です。ポイントはAメロ(最初に出てくるメロディ)の途中にはさまる16分の3拍子のオカズやA

メロにもどるところの微妙なコード。そのほか、音色の切り換えや転調なども優秀な技巧派でこれは相当音楽に詳しそう。

曲調全体は3連乗りのロッカ・バラードなのですが、Bメロ以降ドラムは単調にしてクラシックぼさを出し(フルートとピアノの応答になっている)、ふたたびAメロにもどるなんて、やるなあ。ただ、これは予告編で、最後が完成していないのが残念。完成の日を待ちます。

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 P1\$="@605V11":P2\$="@1105V9"
30 P3\$="@604V9":P4\$="@005"
40 P5\$="@006":P6\$="@3303V11"
50 P7\$="@1604V8":P8\$="@006V5"
60 P9\$="@306V8L8"
70 A1\$="L2C.F.":C1\$="L2F.A."
80 A2\$="A.&A&A8A8":C2\$=">C.&C&C8C8"
90 A3\$="L4AB-F8D8F.G.":C3\$="L4CD<B-8G8B-
B-."
100 A4\$="L16G2.&G4.AFG":C4\$="L16>C2.&C4.
C<AB-"
110 A5\$="L2F.&F4.":C5\$="L2A.&A4."
120 A6\$="L2F.&F&F8A8":C6\$="L2A.&A&A8>C8"
130 A7\$="L4AB-F8D8F.GG-16F16":C7\$="L4CD<
B-8G8B-.B-A16A-16"
140 A8\$="E2.":C8\$="G2."
150 A9\$="L8V8C<A>CFGa>C2."
160 D1\$="L8Q5V10FV7FFFFFFFFFFFF"
170 D2\$="V10E-V7E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-"
180 D3\$="V10DV7DDDDDV10D-V7D-D-D-D-D-"
190 D4\$="V10CV7CCCCCV10CV7CCR16C"
200 D5\$="V10CV7CCCCCQ8CCCV6FV5EV4E-"
210 D6\$="V10CV7CCCCCCCCCCCC"
220 D7\$="V9DDDDQ8D4.Q5D-D-D-Q8D-4."
230 D8\$="L8V8R30>C<A>CFGa>C2"
240 F1\$="L8<A4.A>F<A>C4.CFC"
250 F2\$="E-4.E-GB->C<B-GE-CE-"
260 F3\$="D4.D<B->DD-4.D-<B->D-"
270 F4\$="C4.CEFG4.L16>AFCK"
280 F5\$="CCCCCCC4.V9FV8EV7E-"
290 F6\$="CCCCCCCCCCCC"
300 F7\$="D4.D<B->DD-4.D-<B->D-"
310 F8\$="C2."
320 K1\$="L4V8D.ED8C.D>C8<"
330 K2\$="<B->D8C<G8A2B-8>C8"
340 K3\$="D.E.EG8F."
350 K4\$="F.GF8E.G-32G16.&G"
360 K5\$="V9F.GF8E-.F."
370 K6\$="D-F8E-<B-8>C.C8D-8E-8"
380 K7\$="F.G.GB-8A-."
390 K8\$="L8>CCCC<A-FB-B-B-B-GE-"
400 K9\$="V10FFA-<A"
410 G1\$="@3605L8V8DEFE4DE{DED}C<A4>C"

```

420 G2$="DEFE4V6DV4C2."
430 G3$="00V7DCDV9E4<V7A>V9EDEV11F4V9cFG
3"
440 G4$="V12A4.V11AB-V9B32>C16&C32<G2."
450 G5$="036V8FGA-G4FG{FGF}E-C4E-":H5$=-
03605L8V6D-E-FE-4D-E-R8<B-A-4>C"
460 G6$="FGA-G4FE-2.":H6$="D-E-FE-4D-C2.
"
470 G7$="00V8FE-FV10G4V8CV10GFGV12A-4V11
{A-B-}":H7$="00V8D-CD-V10E-4V8CV10E-D-E-
V12F4"
480 G8$=">V13C4.V12CD-C<B-2V11FA-":H8$=-
V13A-4.V12A-B-A-G2V11D-F"
490 G9$="V13G4A-Q5AQ8":H9$="V13E-4FQ5DQ8
"
500 I1$="L8R8A>DE4D8R8<G>CD4C"
510 I2$="R8<FB->C<B->C<A>DEAGA"
520 I3$="<B-AB->C<A>CC<B->CD<B-G>"
530 I4$="R8CFACFGEC<A>CG"
540 I5$="R8CFG4FR8<B->E-F4E-"
550 I6$="R8<A->D-E-D-E-CFG>C<A-E-"
560 I7$="D-CD-E-CE-E-D-E-FD-<B->"
570 I8$="R8FGA-B-A-GGGFFF"
580 I9$="GGFE"
590 R0$="B!S!8B!S!16B!S!C!16"
600 RX$="H8HB!8S!8H8HB!8"
610 R1$="B!C!H8"+RX$+"B!H8"+RX$+
620 R2$="B!H8"+RX$+"B!H8"+RX$+
630 R3$="B!H8"+RX$+"B!H8H8H8B!C!S!16B!MS
!16B!MS!16"
640 R4$="B!H8"+RX$+"B!H8H8HB!8MS!8S16S16
B!CS!8"
650 R5$="S!H8SMB!8MB!8C!S4.S!H8SMB!8MB!8
C!S4."
660 R6$="C!S2.HS!B!16"
670 R8$="0A4H8H8H8C!8H16H16H8C!8H8H8H8H8
C!8"
680 R9$="C!8H8H80A15C!16R16"
690 PLAY#2,"T110","T110","T110","T110",
" T110","T110","T110V0@A15"
700 PLAY#2,P1$,P2$,P3$,P4$,P5$,P6$,R0$
710 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,D1$,F1$,R1$
720 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,D2$,D2$,F2$,R2$
730 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,D3$,D3$,F3$,R2$
740 PLAY#2,A4$,A4$,C4$,D4$,D4$,F4$,R3$
750 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,D1$,F1$,R1$
760 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,D2$,D2$,F2$,R2$
770 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,D3$,D3$,F3$,R2$
780 X=X+1:IF X=2 THEN 910
790 PLAY#2,A5$,A5$,C5$,D5$,D5$,F5$,R4$
800 PLAY#2," "," ",P9$,P7$,P8$," ",""
810 PLAY#2,G1$," "," ",I1$,I1$,K1$,R8$
820 PLAY#2,G2$," "," ",I2$,I2$,K2$,R8$
830 PLAY#2,G3$," ",I3$,I3$,I3$,K3$,R8$
840 PLAY#2,G4$," ",I4$,I4$,I4$,K4$,R8$
850 PLAY#2,G5$,H5$," ",I5$,I5$,K5$,R8$
860 PLAY#2,G6$,H6$," ",I6$,I6$,K6$,R8$
870 PLAY#2,G7$,H7$," ",I7$,I7$,I7$,K7$,R8$
880 PLAY#2,G8$,H8$," ",I8$,I8$,K8$,R8$
890 PLAY#2,G9$,H9$," ",I9$,I9$,K9$,R9$
900 GOTO 700
910 PLAY#2,A6$,A6$,C6$,D6$,D6$,F6$,R2$
920 PLAY#2,A7$,A7$,C7$,D7$,D7$,F7$,R5$
930 PLAY#2,A8$,A9$,C8$,A9$,D8$,F8$,R6$
940 END

```

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

このところ、マスター・オブ・モンスターの情報が増えている。スーパー大戦略もウル技ではなく戦略ものの情報がすこしづつ届きました。光栄の歴史三部作はあいかわらず多い。あいそがしい。



マスター・オブ・モンスター
停止の大魔法でキャンペーン7をらくらくクリアする

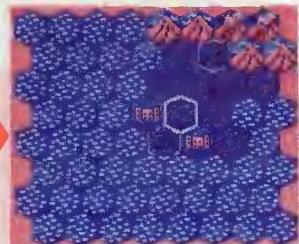
キャンペーン7のとっても楽な攻略法を見つけました。

キャンペーン7は、レッド国を持っている塔の数が0個、つまり

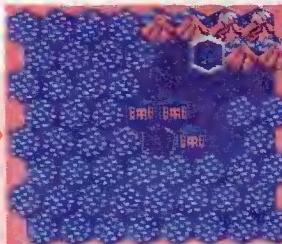
モンスターを1匹しか召還できない。だから、そのモンスターを毎ターン停止の大魔法で止め続けければ、じやます敵がいないので、



①(モノ)ベガサスを召還する



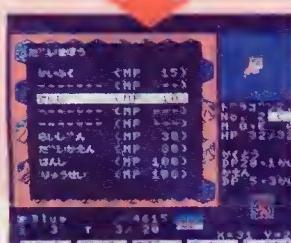
②再動で塔を1つ取っておく



③そしてベガサスをもう1匹



④レッド国はデスドラゴンを召還



⑤ターンの最後に停止の大魔法を



⑥ひょうきんは再動を使わない



⑦ひょうきんはあっけなく倒れた



⑧感動のない勝利だったと思う



信長の野望(全国版)
(どれでもOK)
大軍をつれて兵糧攻め

レベル1や2なら10年程度で全国統一できるが、レベル3以上ではそうはいかない。とくにレベル5だと、何年で統一できるかわからない。でも、レベル5を15年

以内でクリアする方法を見つけた。
ふつうに、兵1、兵糧1での兵糧攻め(図1参照)は、時間もかかるし自分の能力が減るのでいやだ
(編集部注:これは勘違い。ふつ

うの兵糧攻めでも、能力値は下がらない)。そこで、新しいパターンの兵糧攻めを考えた。

この兵糧攻めは、最初に相手の兵の3分の4倍から2分の3倍くらいの兵力で攻める。すると、相手の兵よりもこちらの兵のほうが多いので、敵の兵は城の近くでほとんど去かない。そこで30日間なにもしないでひたすら待つ

①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④焼戦された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。今月は、マスター・オブ・モンスターの岡田クンにテレカを、信長の野望(全国版)の佐藤クンには好きなゲームを1本プレゼントします。ちょいネタやヒマネタのほうは、おむね④なのであしからず。

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。

いつもかんたんに敵マスターを倒せます。

(by 岡田尚之・兵庫県)

岡田クンのいうとおり、キャンペーン7は、ブルー国、レッド国ともに塔をひとつも持っていない。つまり、どちらもターン1ではモンスターを1匹しか召還できないわけだ。敵モン

ターが1匹しかいないのなら、そのモンスターを停止の大魔法で止め続ければかんたんに勝てるのはあたりまえ。下の写真のように、編集部でも、いつもかんたんに勝てた。こういう戦法ができるところが、「マスター・オブ・モンスター」らしさなんでしょうね。

糧が切れる。結局、自分の兵をひとりも減らさずに相手の兵と国を入れられる。

また、ふつうの兵糧攻めは自国が2国以上ないとできないが、この戦法なら自国が1国だけでもできる。そのときは、春に攻め、つぎの夏に攻めるのがいい。秋は収穫で兵糧が山ほどあるし、冬は敵の番のあと(コンピュータは冬に施しなどをするので、冬に多くの兵糧を使う)でないとだめ。

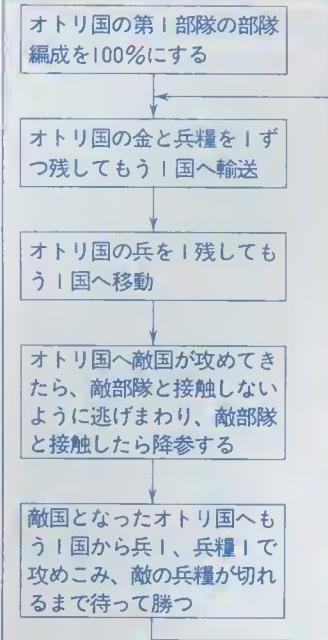
自国が2か国以上ある場合は、①春に攻め、春か夏にもう1度攻める、②夏に攻め、夏にもう1度攻める、のどちらでもできる。

(by 宮城県・佐藤貴久)

この戦法を整理すると図2のようになる。ふつうの兵糧攻め(図1)に比べて大幅に手順が短いのが特徴だ。手順が短いのは、ふつうの兵糧攻めがおもに敵よりも兵力がすくないときに使う戦法などに対して、佐藤クンのやり方は敵よりも兵が多いときに使う戦法だから。ゲーム序盤ではなく、ゲーム中盤から終盤にかけて有効そうだ。

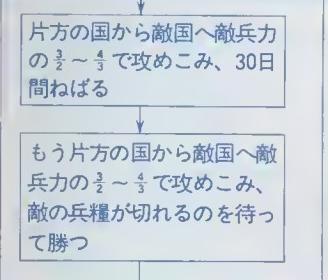
実際にやってみると、右の写真のようになった。敵国よりも多い兵力で2度続けて攻めこめるだけの地盤を作るのはたいへんだが、いちど地盤ができてしまえばあとはおもしろいように決まる。ふつうの兵糧攻めでは敵が攻めこんでくるのを待つのに時間がかかるものだが、このやり方ならそれがなくなる。かなりの時間短縮になるだろう。

図1●ふつうの兵糧攻め



ふつうの兵糧攻めは自国が2国以上ないとできない。2国のうち一方をオトリ国とし、上の手順で敵国へ攻めこむ。敵の兵糧が切れるまで待って勝つ。

図2●佐藤クン流のやり方



ふつうの兵糧攻めでは敵が攻めこんでくるのを待つのに時間がかかるものだが、このやり方ならそれがなくなる。

ちょいネタ伝言板

■ジンギスカン

将軍候補は属国を担当させておいたほうが能力が上がる。(茨城県・光栄シミュレーションの鬼)

モンゴル編で戦争に勝つたびにその国の妃をオルドに入れながらクリアし、世界編に突入。オルドのコマンドで1国(モンゴル)を選択すると、妃リストなるものが現れ、最大14人の妃とオルドできてしまうのだ。(愛知県・鈴木健一)

■信長の野望(全国版)

兵忠誠度がはじめから低い国(1国の姫崎や23国の齊藤など)ではじめたとき、1560年の春に有り金をはたいて兵を雇用すると兵忠誠度が上がる。(静岡県・風来坊)

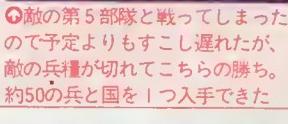
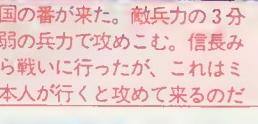
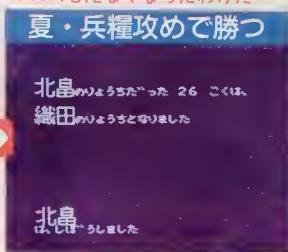
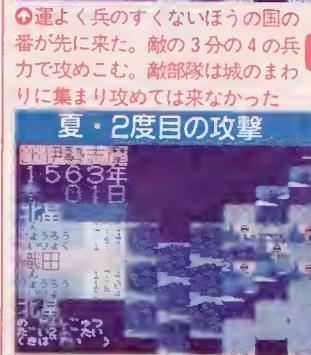
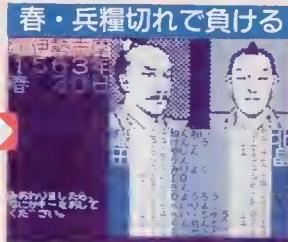
■マスター・オブ・モンスターズ

サーペントやクラーケンを敵国マスターに近い海のヘックスに置いてオトリにすると効果抜群。(岐阜県・アルスラン)

実戦例



1563年・兵糧攻め開始



ヒマネタ伝言板

■ジンギスカンを何回に渡ってプレイできるか?

ボクはモンゴル帝国で15代目にして2178年になりました。ただそれだけですが怒らないでください。長く続けるコツは、1人の国王で1人の妻しか持たないことです。あとは根気さえあればできます。娘は自国のオルドに入れないと死んでしまいます。しかし、優秀な人材は数十年するといなくなってしまいます。



そういうわけで、暇で暇でしょうがない人がいたら、挑戦してみてください。(東京都・岡健一)

岡クンが送ってくれた封筒に入っていたディスクを編集部にあるジンギスカンで使おうとしたところ、「データがセーブされていません」といわれてしまった。

みんなの意見をまとめて LINKSライブ!

チャットはおもしろそうだけど、参加したり全部読むのはちょっとたいへん。だからダイジェスト版！

通信といえば、まずチャットがおもしろいのだけど、みんながどんどん書きこんでいくから読むのがすごくたいへんだ。なかにはミスタイピングがあって、わけのわからないのもまじっていて、それを読むのもめんどくだ。それでも、みんなの話している内容を知りたいというのが人情。そこでリンクスではダイジェスト版を「LINKSライブ」として特別のコーナーをもつことにした。

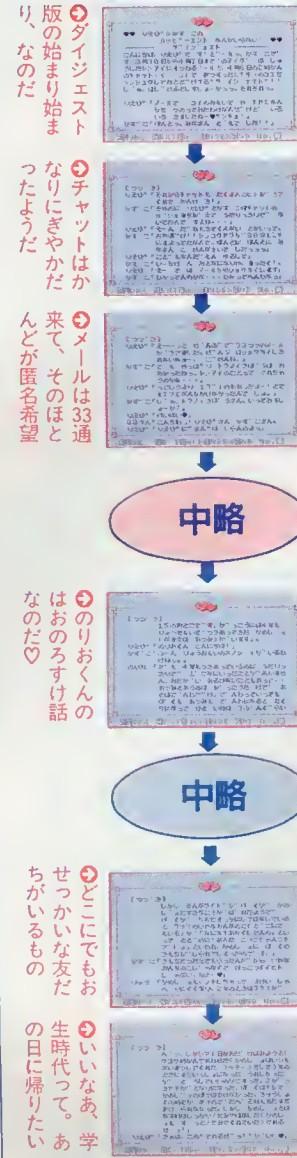
右にたてにならべているのが、その第1回目の「ハッピーエンドなんかいらない！」という恋愛をテーマにしたものだ。全部掲載すると長い(といっても27画面なのだけれど)ので、途中を省略している。

内容はりえぴさんとかずこさんのふたりのディスクリュッキーがお便りをとりあげていく、という構成になっている。最初は(3画面目)@@さんのお便りからで、ここでは省略しちゃったけど、チャットをやるとき自分が女性だとわかるとヘンに口説かれたりするので、男として参加してたら、チャットの相手の男の子を好きになってしまった。なのにヘンタイ扱いされちゃって……というものだ。通信ならではの悩みなのかもしれない。そのあとは初恋のメールなどつづいて、恋愛ながら青春している人たちが少々うらやましくなったりする。

特別企画でなく、ふだんのボードのダイジェストもほしい。



LINKSライブの ひとこま紹介



遊・アクセスガイド

5 / 9 16 23 30	●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 恒例のネットワークラリーを開催中。新会員も増えて、大にぎわいだ。テリーゲームだから、参加者全員でいっせいスタート。誰が新チャンピオンになるかな。今回も、5週勝ち抜くとグランドチャンピオンに認定。そして、メール用のオリジナル便せんをプレゼントだ。開催は毎週火曜日の夜9時。
5 / 11 25	●木曜クイズ 2週間に1度、AIクラブのクラブハウスで開催。11日からは「LOEの雑学クイズ」(会員のLOEさんが出題)、25日からは「カメラ&写真クイズ」。あなどっていると、全問正解は意外にむずかしい。ふるって参加を!
5 / 12 ↓ 19	●『おシャレ大王～虚空のガチョ～ン～ン！』 どんなでもないダジャレで人々を困らすおシャレ大王。こいつを倒すために我々のレベルの高いダジャレで応戦だ。期間内におシャレ大王のボードにダジャレをたくさん送ろう。18日夜には大王とチャットで最後の戦いとなる。19日にはその結果がわかるというが……。



まだまた新人の多い季節がつづいている。みなさんよろしく！

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係

〈電話〉 075-251-0635

今月は
単行本を2冊発売!
MSX・FAN編集部から

新刊 ★楽譜を読むことからアレンジまで
『FM音楽館』(A5判)

FMパック、MSX2+音楽入門

本誌1月号から4月号まで連載して、超好評だった「PLAY#ミュージック」が内容を2万倍に超拡大。じゃじゃーん!と単行本になってしまう。楽譜の読み方、コードの意味から、MMLへの変換法、リズムのつけ方、アレンジのしかたまで、これ1冊でFM音源の使い方がすべてわ
かってしまうという、超スグレ本。もちろん、サンプルプログラムも満載で、これを打ちこむだけで、すべて耳で聞いて理解できちゃうという親切編集。「MSXで音楽を楽しみたいけど、ちょっとむずかしい」「もっとくわしく知りたい!」という人に見逃せない本だぞっ!



• 定価1300円
(本体1262円)
• 5月30日発売予定

新刊 ★MSX・FAN6月号増刊
『プログラムコレクション50本』

ファンダムライブラリー⑤(AB判)

昭和63年11月号から平成元年4月号のファンダムに掲載されたプログラムのなかから50本を厳選した、おなじみのファンダムライブラリー⑤。20本以上のおもしろ1画面タイプのほか、「GOLDIA」、「大ライフゲーム」、「激走レーシング」、「BATTLE MAN」などの話題の大作を収録。ほ
か、連載コラムやプログラミング入門記事も収録。

また、テクノポリスソフトから50本のプログラムをまとめたディスク版『ファンダムライブラリー⑤』(価格4,800円税別)も同時発売。リストを打ちこむのがめんどうな人はこちらもよろしく。



• 定価820円
(本体796円)
• 5月26日発売予定

お求めはお近くの本屋さんへ!

徳間書店

掲載ソフト33本の
プレゼントつき!

読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさ
んに、より充実した誌面を提供するた
め、以下のアンケートを実施していま
す。回答は必ず右のとじ込みハガキを
ご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽
選で33名様(各ソフト3名様)に今月号
で紹介したソフト(プレゼントリスト
参照)を差し上げています。しめ切りは
5月31日必着。当選者の発表は7月8日
日発売の本誌8月号の欄外でおこない
ます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次の
どれですか。いずれかの番号を丸で囲
んでください。2台以上持っている場
合や増設RAMをついている場合は數
字の大きいほうを答えてください。

- ① MSX(RAM8K)
- ② MSX(RAM16K)
- ③ MSX(RAM32K)
- ④ MSX(RAM64K)
- ⑤ MSX2(VRAM64K)
- ⑥ MSX2(VRAM128K)
- ⑦ MSX2+ ⑧持っていない

② 今後、MSX2+を買う予定はあ
りますか(①で⑦以外の人のみ答えて
ください)。

- ① もうすぐ買う予定
- ② いずれ買いたいと思う
- ③ 買うつもりはない

④ 次の周辺機器で持っているのはど
れですか。持っているものに全部丸を
つけてください。

- ① ジョイステイック(ジョイカード)
- ② ディスクドライブ(外づけ)
- ③ ディスクドライブ(内蔵型)
- ④ プリンタ ⑤ データレコーダ(オ
ーディオ用を代用している場合も含む)
- ⑥ アナログRG8ディスプレイ
- ⑦ モデム ⑧ マウス ⑨持っていない
- ⑩ ハンディプリンタ ⑪その他(具
体的に記入してください)

⑪ 近々、何か周辺機器を買う予定が
ありますか。ハイ、イエスで答えてく
ださい。あるとすればそれは何ですか。
⑫ の番号でお答えください。

⑬ MSXでやりたいことを次のなか
から選んで、興味のある順に4つまで
番号で記入してください。

- ① ゲーム ② プログラミング ③ パソ
コン通信 ④ ワープロ ⑤ CG ⑥ ビ
デオ編集 ⑦ コンピュータミュージッ
ク ⑧ ビジネス ⑨ 学習 ⑩ その他

⑭ 表1のソフトのなかで次に買おう
と思っているゲームを1つだけ番号で
答えてください。

⑮ 表1のソフトのなかで本誌で特集
してほしいゲームを3つまで番号で答
えてください。

⑯ 表1のソフトのなかで、あなたが
実際に遊んでおもしろかったものを3

つまで番号で答えてください。

⑰ 今月号の記事(表2)のうち、おも
しき読めた(または役に立った)記事
を3つまで番号で答えてください。

⑱ 今月号の記事(表2)のうち読んで
つまらなかったものを3つまで番号で
答えてください。

⑲ あなたの持っているMSX、MS
X2、MSX2+以外のパソコン、ゲ
ーム機はどれですか。番号に丸をつ
けてください。

⑳ ファミコン ㉑ セガマークIII系 ㉒
メガドライブ ㉓ PCエンジン ㉔ P
C88系 ㉕ PC98系 ㉖ FM7/77系
㉗ X1系 ㉘ その他(具体的に記入)
㉙ どれも持っていない

㉚ あなたがふだんよく読む雑誌を表
3のうちから3つまで番号で答えてく
ださい。

㉛ 持っているものにすべて丸をつ
けてください。

㉜ 10倍 ㉝ 新10倍 ㉞ PAC ㉟ FM
パック ㉟ どれも持っていない

㉟ やりたいゲームがあったら、どう
しますか。

㉟ 買う ㉟ 人に借りる ㉟ 似たゲーム
を打ちこむ ㉟ 雑誌のプレゼントに応
募する ㉟ その他(具体的に記入)

㉛ 買うとしたら、どういう方法で買
いますか(㉟で①の買うに丸をつけた人
のみ答えてください)

㉟ おこづかいをためて(アルバイトをす
るのも含む)

㉟ 親に頼む(誕生日やよい成績をとった
ときに)

㉟ 親に頼む(②以外のふつうのときに)
㉟ その他(具体的に記入)

㉛ ソフトを買うときは、いつもどこで
買うことにしていますか。

㉟ パソコンショップ ㉟ 電気屋 ㉟ デ
パート ㉟ ディスクカウントショップ
㉟ 通信販売 ㉟ その他(具体的に記入)

㉟ ほしいと思うゲームがいくら以内
なら買いますか。

㉟ 3000円以内 ㉟ 5000円以内 ㉟ 7000
円以内 ㉟ 1万円以内 ㉟ 1万5000円
以内 ㉟ その他(円以内)

㉟ ソフトを買うときにおもに何を基
準にしますか。2つまで番号で答えて
ください。

㉟ パッケージデザイン(見ため)
㉟ 値段(お買い得と思うか)

㉟ 友だちの意見
㉟ 雑誌の記事
㉟ 店の人の意見
㉟ ソフトハウス

㉟ 売れ行きのベストテンに入っている
㉟ その他(具体的に記入)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解
答ハガキに記入してください(それ
ぞれのソフトの詳細は各掲載ページ
で)。

No.	プレゼントゲーム名
1	バックマニア..... 6
2	時空の花嫁..... 12
3	ディガノの魔石..... 16
4	秘録 首斬り館..... 96
5	プロ野球ファミリースタジアム..... 98
6	ファンタジーゾーンII..... 100
7	ファンタジーIII..... 102
8	田代まさしのプリンセスがいっぱい.... 104
9	天九牌..... 105
10	プライベート・スクール..... 106
11	ディスクステーション初夏号.... 107

〈表1〉ゲームソフト

ゲーム名

1	アークス
2	R-TYPE(アーティラリィ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスター
5	アンジェラス
6	イース
7	イースII
8	ウイザードリィ
9	エグザイル2
10	F-1スピリット
11	F-1スピリット3Dスペシャル
12	王家の谷・エルギーザの封印 怨霊戦記
13	ガリウスの迷宮
14	きまぐれオレンジロード
15	ぎゅわんぶらあ自己中心派
16	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
17	孔雀王
18	グラディウス2
19	クリムゾン
20	グレイテストドライバー
21	コナミのゲームコレクションシリーズ
22	琥珀色の遺言
23	ゴーファーの野望～エピソードII～ 魂斗羅(コントラ)
24	サイオブレード
25	ザナドゥ
26	沙羅曼蛇
27	ザ・リターン・オブ・イシター 三国志
28	THE プロ野球激突ペナントレース
29	THE プロ野球激突ペナントレース2 時空の花嫁
30	シャロム
31	シュバルツシルト
32	死靈戦線2
33	真・魔王ゴルベリアス
34	新九五伝
35	スナッチャー
36	スーパーバトル
37	死靈戦線2
38	田代まさしのプリンセスがいっぱい
39	T&Eマガジンディスクスペシャル
40	ディスクステーション各号
41	ディスクステーション初夏号(スーパークックス)
42	デュアルターゲット 第4のユニット3
43	天九牌
44	ドーム
45	ドラゴンクエストII
46	抜伝説
47	信長の野望(全国版)
48	信長の野望(戦国群雄伝)
49	ハイドライド3
50	ハイドライド3
51	牌の魔術師
52	パックマニア
53	POWERFULまあじゃん2
54	パロディウス
55	秘録 首斬り館
56	ファミスタ・ホームランコンテスト
57	ファンタジーIII
58	ファンタジーゾーンII
59	プライベートスクール
60	プロ野球ファミリースタジアム
61	ポッキー
62	マイト・アンド・マジック
63	マイト・アンド・マジック2
64	マスター・オブ・モンスターズ
65	ミッドガルツ
66	めぞん一刻・完結篇
67	ラスト・ハルマゲドン
68	ラプラスの魔
69	レイドック2～LAST ATTACK～ ロードス島戦記

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉バックマニア
3	〈FAN ATTACK〉時空の花嫁
4	〈FAN ATTACK〉ディガノの魔石
5	ゲーム十字軍
6	BASICピクニック
7	FFB
8	〈ファンダム〉ゲームプログラム
9	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
10	〈ファンダム〉MSXサウンドフォーマ
11	〈ファンダム〉ファンダムハウス
12	FM音楽館
13	FAN STRATEGY
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	創刊2周年記念読者モニタープレゼント
16	ゲーム百字軍
17	記憶のラビリス
18	〈FAN NEWS〉秘録 首斬り館
19	〈FAN NEWS〉プロ野球ファミリースタジアム
20	〈FAN NEWS〉ファンタジーゾーンII
21	〈FAN NEWS〉ファンタジーIII
22	〈FAN NEWS〉田代まさしのプリンセスがいっぱい
23	〈FAN NEWS〉天九牌
24	〈FAN NEWS〉プライベート・スクール
25	DSfan
26	スーパーデータ学
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティック
3	テクノボリス
4	ビープ
5	ポブコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスクール
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	PCエンジン

すべては、一発の銃声から始まった。

J.B.HAROLD 3 D.C. CONNECTION

Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.



リハティウン警察署長ウォルター・エトワースか、ワシントンD.C.
への出張中に、何者かの手で射殺された 現場は、アーリントン墓地
の中にあらケネディーの墓の前 所持していたはずの連邦警察の秘密
捜査書類は、姿を消していた そして数日 犯人として市警に逮捕
されたのは、事あろうに彼の息子・フレテックだった…… 事件の経緯
に不審を抱いたリハティウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す
スキャンラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影 超大国のかけりを感じながら謎を
追うJ.B.の胸に、この街に過ぎた青春への複雑な思いが交錯する アメリカの中核都市
ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハートミステリーの大作、ついに完成

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿 #3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

好調開発中

MSX2 MSX2+

MSX2 MSX2+

RAM

対応



新発売!

★MSX2(3.5DD)￥8,800 ★PC-8801mkII SR以降(5" 2D) 2ドライブ要[アナログモニター専用]￥8,800
★PC-9801シリーズ(5" 2HD、3.5" 2HD)[アナログモニター専用]￥8,800



本格派時代劇怪奇
アドベンチャーゲーム



絶・贊・発・売・中



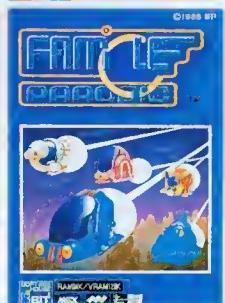
美味しいゲーム
ワインプル

MSX2 VRAM128K

•3.5" 2DD(ディスク版)**MSX2+**では自然画に対応 •1メガROM
定価¥5,800



FM音源用サウンドツール
シンセサウルス
定価¥6,800



ニューシューティングの
スタンダード
**ファミクル・
パロディック**

MSX2 VRAM128K

RAM64K/VRAM128K
定価¥6,800 2メガROM

SOFT HOUSE²
BIT²

制作/発売元 株式会社**BIT²**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元/**BIT²**販売株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

*製品のお問い合わせは株**BIT²**へ、商品の取扱いは**BIT²**販売株へ。

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で**BIT²**販売株まで、お送りください。(送料は無料です。)

株**BIT²**スタッフ募集

●職種を問わず詳しく述べて下さい。

MSX MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

Disc
station

ディスクステーション

初夏号

DS#SP2

MSX2 MSX2+

VRAM 128K
MSX AUDIO
対応



5月1日発売 4,800円

*表示価格に消費税は含まれません。

1枚目 真ゴルベ・パロディ版スーパーコックス
2枚目 Bit²首斬り館デモ

3枚目 ファンタジーIIIデモ&読者投稿第2弾
4枚目 アートギャラリー大特集

Bit²



首斬り館

時は元禄8年、舞台は江戸。逐電屋の藤兵衛の前に立ちふさがる4人の殺し屋。そして首なし死体をめぐる奇怪な謎。雰囲気バツグンのアドベンチャーゲーム「首斬り館」のデモンストレーションがたっぷりとDSで体験できてしまう。さあ、今日から君も江戸時代。

菅井きん 絶賛!! NIHON TV

テレビドラマ「花むこの母 VS 花よめの母」とタイアップ!!

4月6日、夜9時放映のテレビドラマ「花よめの母 VS 花むこの母」を見たか?

菅井きんさんと草笛光子さんがゲーム「スーパーコックス」でバトルするゆードrama。見のがした人は泣きなさい。



DRAMA

ファンタジーIII

悪の権化「ニカデモス」に立ち向かう勇気ある者たちよ、ファンタジーシリーズの完結作「ファンタジーIII ニカデモスの怒り」が、DSで体験できるぞ。



キッチンランドは、へんな所。へんだぞー。みかんが自分で皮むいて、攻撃してくるぞー。まめさんや、うさぎさんや、オムライスくんも出てきて、とってもへんだぞー。



BOSS

はしれはし
んぱぱぱ
ようばーな
いこなして、

Cooking
Go Go!!



D S ソフトウエ
クール第2回入
たくさんの応募
から選ばれたス
ノが、遊べるの
も、研究して、
ろいもの送るよ

COO
SUPER



いけ
口一
しゅう
ライ
ケレ

れとべとべぱんぱん ふらいぱ
ぱしおこしょうしゅばしゅばほうち
ーほーほー4種類の武器を使
がんばれケレシス。



ここは、むじやきな楽園。
夜になつても遊ぶ
子供の遊園地です。
月の下で いつまでも
おいしい国で
あそぼうよ。

ア・ス
選作。
作の中
グレモ
だ。君
おもし
ーに。

KS



いけ、ケレシス。スムーズな横スク
ルをつきすすめ！
まいくんも、ピーマンやろうも、フ
パンで、ぺちゃんこだ。いけ、いけ
シス、がんばれ、ケレシス！

コンパイル
COMPILE

6月8日発売

Disc station ディスクステーション 5号

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO
DS #5 2枚組 1,940円

*表示価格に消費税は含みません。

掲載予定ソフト

ヘルツ/ハイディオス

リバーヒルソフト/JB・ハロルドシリーズ3

ボーステック/超時空要塞マクロス・カウントダウン

ゲームアーツ/サムシリーズ4

その他・DS#SP3デモ

- BGV(デフォルメKIDS2)
- MSXファン
- MSXマガジン
- BASICゲーム

etc...



バックナンバーのお知らせ

DS #0 980円 DS #2 1,980円

DS #1 1,980円 DS #3 1,980円

※TAKERUでも買えます

DS #4 1,980円

DS #SP 3,980円

真・魔王ゴルベリアス 7,800円

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価+送料210円(遠達なら420円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクラソニック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便局さんが待ち遠しくなるね。

*表示価格に消費税は含みません。

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号 PHONE (082)263-6165
ユーザーサポート



好評発売中
MSX 2, MSX 2+ 対応

標準価格6,800円

標準価格に消費税は、
含まれていません。

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編

- さらにタコ度アップのシリーズ第2弾!! さてそのキャラクタは?
- ・全自動の狼・ヤーメネータ・ブラックザンク・かおりちゃん
- ・ソニー君・バッドハンド・クララ・ハルタン星人・勝ち過ぎの金蔵
- ・カリフォルニアレディー・森田 健作・献血のお由紀・哭きのカバ
- ・片ちん大王・E.T.・パパプロ の16人。
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力測定機能), 初心者向け指導モード, オープンモード, オートモード。
- ジョイスティックまたはジョイパッドだけで操作できます。
- FM PACを使用するとコミカルな効果音, オリジナルBGM, さらにロン, チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます。
- 「ぎゅわんぶらあ自己中心派」と「自称！強豪雀士編」を併用すると, タコ討伐戦, 28人の勝ち抜き戦の2つのイベントが楽しめます。



Copyright © 片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright © 1987, 1988, 1989 GAME ARTS/YELLOW HORN

* MSXマークはアスキーの商標です。

—お知らせ—
長い間、品切れとなっておりましたMSX/MSX2版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が
少数限定販売されました。最後のチャンスですのでおみのがしなく!!

STAR

GA
GAME ARTS

株式会社 ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトヒル7F Phone03(984)1136

PCエンジン・CD-ROM

5月発売予定

パソコン版・開発中

夢幻戦士 The Fantasm Soldier



世界征服をたくらむ夢幻王ログレスを倒すため、

幻想王女ヴァリアによってヴァリスの戦士となった優子。

ログレスを失ったヴェカンティの混乱は新たな支配者誕生をむかえ、
支配力を失い迫害ゆえ狂暴化したログレスの軍団は復讐を果すべく優子に襲いかかる。

だが王女ヴァリアは現れない。ヴァリアは優子を見すぎてたか?

不気味に静観する新たな君臨者残酷王メガスと側近ダリスの仕組んだワナは、
確実に優子を死へといざない、世界を破滅へと導きつつあった…。

あれから2年半…



“優子”が帰ってくる。

画面はPC-8801mkII SRのものです。

information

ヴァリスIIのヒロイン“優子”的イメージガール募集にたくさんのご応募を頂きましてありがとうございました。ご応募は4月28日を持って〆切ましたのでご了承下さい。全候補者の中から書類審査の上、最終候補者数名を7月号で発表します。そこで誌上オーディションを行い、皆さんの投票で“優子”を決定します。投票者にも豪華プレゼントを用意しておりますので、たくさんの投票よろしくお願いいたします。

RENO

Renovation Game

T 株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

ユーザーホットライン:(03)-268-1268 (045)-784-2800

資料請求券
MSXフアン

戦
略
は
熱
い

ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。

シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない。

シンプルなゲームシステムに、

最強のアルゴリズムと多彩なユニット群で君に襲いかかる「スーパー大戦略」MSX2版が、

ROM版に続きディスク版が新登場。

シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

- リアルファイティングスクリーンでパワーあふれる戦闘が行なわれます。もちろんサウンドも真に迫ります。
- 使用兵器数は121種類、それを12ヶ国の特長ある軍に編成。さらにディスク版は121種類の兵器の中から最大20種類を選んでオリジナルの生産タイプを作ることができます。
- 多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにディスク版ではオリジナルマップを自由に作れるマップエディタも搭載。

戦いの中で、君の闘志は熱く燃える。

■近日発売 ■ MSX₂₊ MSX₂ 3.5"2DD 8,800円

■好評発売中 ■ MSX₂₊ MSX₂ 2メガロムS-RAM付 8,800円

アドベンチャーゲーム

What's Michael? ホワツツマイケル?

©小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ



△98シリーズの画面写真です



近日発売
MSX 2+ MSX 2
3.5" 2DD 7,800円
STAC

ポッポが失踪?

マイケル「ボ、ボ、ボ ……」

ニヤジラ「どうしたー! ハトッポッポかー?」

マイケル「ボ、ボ、ボ、ハトッポッポ ……ウフ、じゃないニヤ!!

「ボッポが誘拐されたニヤー!」

「ニヤんだとー! ?」

突然、マイケルの大好きなボッポがいなくなってしまった。

マイケルはきっと誰かに誘拐されたと思い込んでしまう。

マイケル「大変だニヤー、早く接したさニヤ」

ニヤジラ「きっとウカキしてるんだワー、ウッーン」

マイケル「……… ボッポー!!」

果たしてマイケルは無事ボッポを見つけだすことができるでしょうか?

そしてボッポ誘拐事件の真相とは?

■好評発売中 ■ PC-8801SR以降 7,800円 PC-9801シリーズ 7,800円

*表記の価格は標準小売価格です 消費税は含まれておりません

★元気にスタッフ募集中★

●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラーが使える人) ●音楽スタッフ
※担当: 和田までTELにてご連絡下さい

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス

通販をご希望の場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号明記

の上、マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい

お問い合わせ用紙でオーダー欄や郵便コードを行なうときの種

式番号を記入して下さい。当社はノフレームにて販売する許可は

一切ございませんので、注意ください。

STAC
Software Technology & Commerce

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

FANTASY ZONE II

ファンタジーゾーンII～オバオバの涙～

英雄オバオバの大活躍によって
平和があとずれたファンタジーゾーンに、
ある日、未知の侵略者がやってきた。
前作で正体不明のままだった侵略軍の真の黒幕が、
ふたたび巨大要塞を建造し始めたのだ！
この計画を阻止するため、
オバオバはもう一度ファンタジーゾーンへ向かつた。

ようこそ、幻想シユーテイングの世界へ

- ★大ヒット作の第2弾を MSX2 でゲーム化
- ★グラフィック、BGMなど可能な限りオリジナルに忠実に再現！
- ★敵をやつづけて得たお金でパワーアップ・パートを買う
- ユニーコなゲーム・システム

- ★ラウンド内に用意されたいくつかのナゾのワープ・ゾーン
- ★敵のキャラクターに合わせてパートを変更可能
- ★前作で謎として残った父の行方、
- 侵略軍の真の黒幕が明らかになる？！

5/21 発売 ¥6,800 (税抜)

MSX2 R68Y5815

MSX はアスキーの商標です



メガROMはメガabit以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです

■ご希望のソフト名 2.機種名 3.メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をせて【現金書留】又は【郵便振替】にて右記宛お申込み下さい

【現金書留の場合】

ご購入の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリカナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい

【郵便振替の場合】

お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に 雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリカナ) 年令(フリカナ) 電話番号をご記入の上、口座№東京9-108152 ポニーキャニオンショッピングクラブ宛てお申込み下さい

※お届けは約10日間程(未発送時は発売後10日間程)お待ち下さい クロネコヤマト便でお届けします 運送業者様

をお預い：商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい

【ポニーキャニオンショッピングクラブ】

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

発売元 株式会社 ポニー キャニオン

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元 株式会社 ポニー キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131



札幌支店 / 011-232-5151

大阪支店 / 06-541-1971

仙台支店 / 022-261-1741

広島支店 / 082-243-2915

東京支店 / 03-221-3271

福岡支店 / 092-751-9635

名古屋支店 / 052-562-0111

ニッパンポニー / 03-222-1431

PONY CANYON INC.

—暗記科目に悩める人へ—

一科目程度の暗記なら

わずか一週間で終らせる！

記憶術を使うと

例えば……

- 歴史年表の暗記なら一日！
- 周期率表の暗記なら3分！
- 英単語1,000程度なら一週間！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！



東京カルチャーセンター
〒166 東京都杉並区
高円寺南1の33の3
TEL. 03(317)2811

驚異の記憶術

高校受験コース・大学受験コース・社会人のための一般コース、もちろん中間・期末にも利用できる！

ハガキに下記のよ
うに書いて、今す
ぐボストンへ
かる資料を無料急
送いたします。

案内書無料プレゼント

受験で一番モノを言
うのは記憶術だ！
三上浩一（18才）

卒業生の声に記憶術の驚異を知る！
受験で一番モノを言
うのは記憶術だ！
三上浩一（18才）

試験直前、あふれるよう
に思い出す！！
なんと言つてもこの記
憶術、試験の神様と言わ
れている渡辺剛彰先生が、
受験を含めたあらゆる試
験に利用できるようまと
めあげた対試験用の暗記
法なのです。一〇〇〇項
以上の大暗記事項を、わ
ざか一週間で完全暗記で
き、さらに一度覚えた事
は試験を終えた後も長い
間忘れる事はありません。
事実、渡辺先生だってこ
の記憶術を使って中学時
代のビリから東大入学、
東大在学中に三ヶ月の勉
強で司法試験に一発合格

いるのです。

というスゴイ事をやっ

てあります。あらゆる試験に、あらゆ
る状況で利用できる！
もしも、君が明日から
始まる期末の勉強をなに
もしないような時でも、
この記憶術を使えば信じ
られないような成績で上
位にランクされるはず。
ともかく、今の試験は
「暗記量のテスト」「記憶
力のテスト」といついてい
うべきこの記憶術を使え
ば、まちがいなく試験を
征服できるはずです。

受験の追い込み期、「記
憶術」の広告を見た時は
これだ！と思いました。
勝負をかけるとすれば日
本史しかなかつたし、記
憶力は工夫次第で何十倍
にもなることは知つてい
たからです。結果を言う
と、早稲田中央、明治の
商学部に合格。なにしろ、
あの日本史年表を一週間
で暗記できたのだから、
当然と言えば当然です。

中三になって初めての
中間試験が四〇〇人中
三八〇番という成績だつ
た僕が始めたのが記憶術
です。僕はよく暗記も
のが弱く、英語、地理、
歴史などは大の苦手。し
かし、記憶術を使って80
点以上は必ず取れるよう
になり、数学や科学も公
式や数値を忘れないので、
二学期の期末試験では、
躍1ヶタに入りました。

ハガキ
郵便番号
郵便局
東京カルチャーセンター
電話番号
お名前
住所

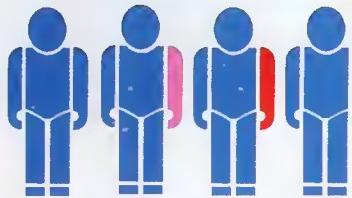
郵便番号
住所

THE WRATH OF NIKADEMUS PHANTASIE III

ファンタジーⅢ ニカデモスの怒り

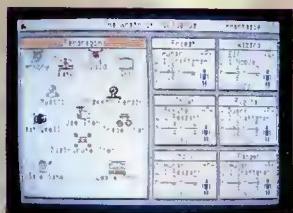
正統派ロール扮演游戏、ファンタジーシリーズの完結編、堂々の登場です。今回の舞台はジエルノア島・フェロンラ島からほどない場所に位置するスカンドール島。この平和で美しい島も悪の魔王ニカデモスの手に落ちてからは以前の繁栄は見るかげもなく消え去ってしまいました。ニカデモスはジエルノアやフェロンラでの失敗を教訓として、より大きな力を身に付けあなたを待ちかまえています。そしてあなたはいよいよ今度の冒険でそのニカデモスと直接対決することになるのです。

とにかく、シリーズを通してあなたを悩ませ続けたニカデモスの軍勢との戦いもこれが最後です。どうぞ悔いの残らないようにプレイしてください。あなたのパーソナルの好運をお祈りします。

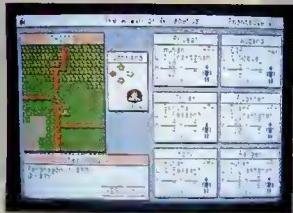


■戦闘シーンがよりリアルに。

- 敵の攻撃でダメージを受けた箇所、その度合がキャラクター別に細かく表示され、より深くゲームの面白さを追求することができます。例えばファイターが手に怪我をしたら、当然その後の戦闘能力が損なわれることになり、足に怪我をしたら移動の際にハンデを背負うことになるかもしれません。
- 敵の数、その力の度合により一人ひとりのキャラクターポジションを3段階に移動することができます。



■シンプルで洗練されたビジュアル。
アイコン表示で操作も簡単。



© 1989 BOTHTEC
© 1987 by STRATEGIC SIMULATIONS, INC. All right reserved.

MSX₂専用3.5" 2DDディスク版(2枚組)

VRAM128K RAM64K(1ドライブで動作します)

□ MSX-MUSIC・ジョイスティック対応

MSXはアスキーの商標です。

6月10日(土)新発売!

¥9,800 標準価格(消費税抜き) 予約受付中!

BOTHTEC[®] ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL.(03)708-4711

通信販売(送料・税無料):品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申込み下さい。

より以上のパワーを身に付け、
いまニカデモスの逆襲がはじまる。

女子テニスとあねえさまと鬼コーチと
美形生徒会長の
広告マンガ

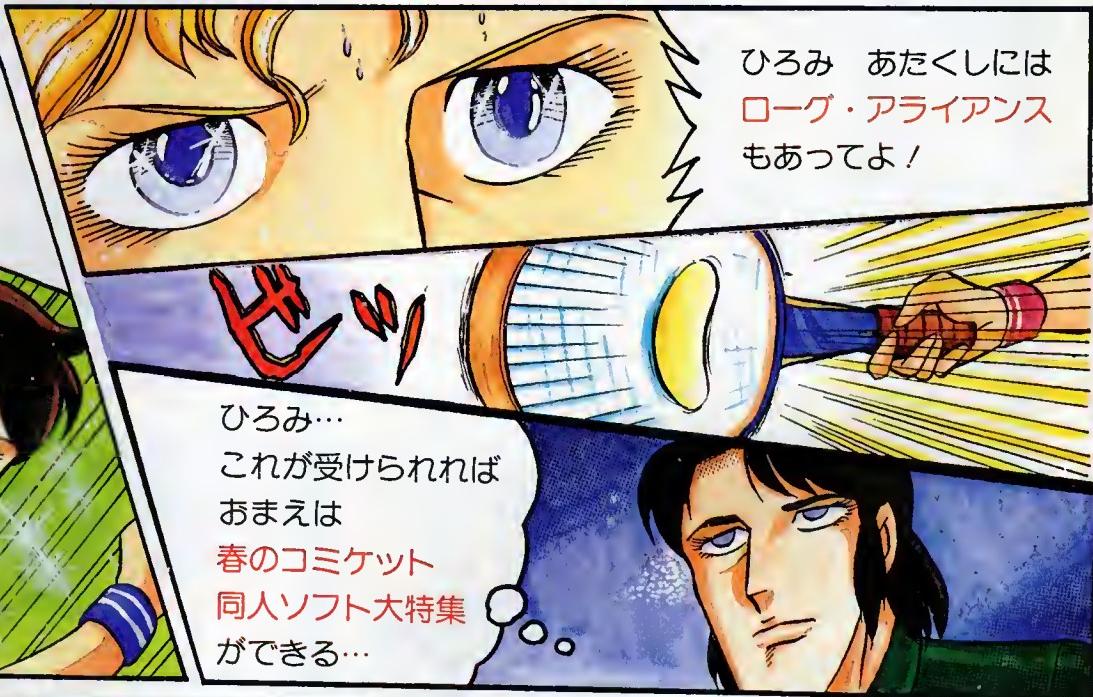
テクノをねらえ！

佐藤 元
+テクノポリス編集部

前号までのあらすじ——
先輩をさしあいて 選手に
指名されたひろみは
鬼コーチの命令で練習試合を
することになったが……

サーク
がある以上
あたくしは
負けられない！

てる！ 必殺の
ライヒスリッター
か！？



トップをねらえ！の
パソコンゲーム誌

テクノポリス

6月号

好評発売中

特別定価510円
(本体495円)

毎月8日発売
徳間書店

テクノポリス



ない場合がありま

4~6月号連続企画

創刊2周年記念

2周年を記念して始まった企画も、



2周年を記念して3か月続いたこの企画も、ついに今月で終わり。
4月号からためこんでいる応募券を一気に使ってみよう！

というわけで、応援してくださっている読者のみなさんに感謝の気持ちをこめて用意したプレゼントも今月で最後だ。各ハードメーカー、ソフトハウスの方々に大感謝！ ほんとうにみなさんどうもありがとうございます。3周年にむけてますますがんばるぞ！

さて、今月は最終回というわけで、プレゼントの番号は⑥(⑥~⑩は4~5月号で掲載。これは4月30日でしめ切りすみ)からだ。しめ切りはすべて5月31日(当日の消印有効)になっている。

応募券のほうは4月号から6月号まで共通に使えるようになっているので、4月号をひっぱり出して4月号についている青い応募券を使ってもかまわない。まだ残っているのなら、もったいないからぜひ応募してほしい。いよいよ最後のチャンスだ。

詳しい応募の方法は下に書いてあるので、よく読んで応募するように。何度もいうようだが、これが最後のチャンスだ。心に決めたプレゼントに勝負をかけよう。ちなみに昨年は8万通以上の応募があったが、ひるむでない！

すでに4~5月号の分のハガキが毎日ドサドサ到着して、整理にてんてこまいの編集部だ。が、担当者がもっと忙しくなるようにたくさんの方のハガキを待っている！

正しい応募の仕方

今回のプレゼントは昨年と同じく4~6月号の3か月連続企画。今月が、その最終回だ。応募の方法はちょっと変わっていて、応募券がどの月でも共通して使えるようになっている。つまり、今月のプレゼントの中でほしいものがあったら、4月号と5月号の応募券も今月使えるというわけだ。よく考えて有效地に使ってほしい。

しめ切りは①~⑤も、⑥~⑩も5月31日(両方とも当日の消印有効)。当選者の発表は4~6月号とも7月8日発売の8月号。ちょっと先だけど、楽しみに待っていてほしい。それでは以下のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になっちゃうので注意してね！

●応募方法

- ①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書く)
- ②名前と住所と電話番号(都道府県名と名前のふりがなも)
- ③所有機種(MSX1か2か2+かも書く)
- ④年令と職業や学年
- ⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

●ハガキの送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
創刊2周年記念読者プレゼント係



創刊2周年記念
読者プレゼント
応募券

この応募券は4月号～
6月号共通で使えます

<small>MSX1はMSX1対応、MS2はMSX2対応、M2+はMSX2以降、M2+はM2+が2+のデモつき、2+は2+専用、RはROM、Dはディスクの略です。</small>	1 1名 松下電器 A1WX 内蔵ワープロが評判のMSX2+。ゲーム用の連射機能つき	56 ゴーファーの野望 <i>~EPISODE1~</i> 3名 コナミ コナミのすぐれものシューディング。M1というのもうれしい。MI・R
	2 1名 ソニー F1-XDJ プログラミングツールのおまけがついたMSX2+	57 コナミゲームコレクションVol.3 3名 コナミ コナミのレトロソフトのシューディングゲーム集。MI・D (要RAM 64K)
	3 1名 松下電器 FS-PK1 プログラムのリストや、ワープロで作成した文書の印字に便利なプリンタ	58 マスター・オブ・モンスターズ 3名 システムソフト ファンタジーの世界を舞台にした本格ウォーシミュレーション。M2+・D
	4 1名 ソニー HBP-F1C ソニーの「プリントショップII」などでカラープリント	59 クリムゾン 3名 スキヤップトラスト クリムゾンを倒すために3つの勇者の証と5つの宝玉を探すRPG。M2+・D
	5 1名 ソニー プリントショップII 誕生日カードや、暑中見舞いのハガキなどいろいろ作れる。M2+・D (要ROM)	60 ハイドライド3 3名 T&Eソフト 今年の年末には新たなシリーズが発売になるという。超人気RPG。MI・R

読者モーダー プレゼント

ついに今月で終わり。出し忘れないようにね!

61 プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト

ナムコ
本編ファミスタをプレイするまえにこれでコツを習得しよう。
MSX2+・D

3名



66 ディスクステーション 春号

コンパイル
RPG、AVG、福袋の3枚組が魅力のディスクステーション。M2・D

3名



71 ハイデッガー

ザイン・ソフト
核戦争を防ぐことが目的の本格ウォーシミュレーション・ゲーム。M2・D

3名



76 ファミクル パロディック

BIT2
ファミクル一家が人気ゲームのパロディ面を進むシーケンス。M2・R

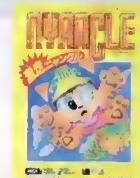
3名



62 激走ニヤンクル

パナソフト
まっすぐひた走るネコのニヤンクルが楽しいアクションゲーム。M2・D

5名



67 新九玉伝

テクノソフト
ちらばった9つの玉を求めて町から町を旅して進むARPG。M2/2+・D

3名



72 トリトーン2

ザイン・ソフト
前作はかなり古いが熱いリクエストに応えての続編。ARPG。M2・D

3名



77 マグナム危機一髪

東芝EMI
忍びよるギャングたちを愛用の銃でやつづける痛快アクション。MI・R

3名



63 ぺんぎんくんwars2

アスキー
玉を投げて相手を倒す単純だけど、ものすごく熱くなるゲーム。M2・D

7名



68 抜忍伝説

ブレイン・グレイ
邪鬼丸、小源太、幻妖斎の3人がそれぞれに大活躍するRPG。M2・D

3名



73 ウルティマI

ポニー・キャニオン
アメリカ生まれのRPGの原点ともいわれる不朽の名作。M2・D

3名



78 ハイドライドTシャツ

T&Eソフト
T&Eの人気RPGシリーズ、ハイドライドの特製Tシャツ。Mかしを明記のこと。

10名



64 ザ・ゴルフ

パック・イン・ビデオ
賞金をかけいで、いい道具をそろえて上位の大会に進もう。M2・D

3名



69 うる星やつら

マイクロキャビン
あこがれの了子さんの誕生日に呼ばれたあたるは迷路を進む。AVG。M2・R

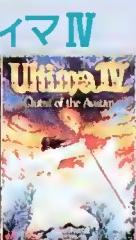
3名



74 ウルティマIV

ポニー・キャニオン
ウルティマ・シリーズの第4弾。シリーズ中の傑作といわれている。M2・D

3名



79 イースII Tシャツ

日本ナルコム
88年の人気ナンバーワンRPG、「イースII」の特製Tシャツ。シンプルがいい。

2名



65 三国志

光荣
中国の史記の時代に大陸の統一を図る大人気シミュレーション。M2・D

3名



70 ドラゴンクエストII

エニックス
泣く子もだまる超人気RPGのドラクエシリーズの第2弾。MI・R

3名



75 マンハッタンレクリエム

リバーヒル・ソフト
ニューヨークで起きたサラという女性の自殺事件を解決するAVG。M2・D

3名



80 イースII下じき &ロゴステッカー

日本ナルコム
第3弾が待どおり「イースII」の下じきと、ナルコムのロゴステッカー集。

20名



今月で最終回。忘れずに応募してね！

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。



MSXと他メディアの同ジャンルゲーム
題して「似たものよせ集め」特集
というわけ

Game Invaders

ゲーム百字軍

似たものといえば双子の姉妹、という単純な発想でイラストレーターに絵を頼んだ結果がこれ。なんか違うんじゃないかなあと思う、梅雨の某日でした。

今回の特集が組まれた背景およびその事実

■MPケーブルと謎の周辺機器
たまにMSXのおもちゃ箱をひっくりかえすと、遊んだ覚えのない周辺機器があったりする。ボイスボックス(発売元:ログ)やジャストサウンド(ジャスト)



●今回は特集できなかったけれど、MPケーブルはぜひ取り上げたい

といった、MSXから声が出る不思議な小箱を見つけたときは、ブルッとした。百字軍のボスが最高にブルッとした周辺機器は、MPケーブル(松下電器)というやつ。2台のMSXをつないで遊べるというおもちゃなのだ。これを利用した己人用ゲームのプログラムを中心に、謎の周辺機器を解明する特集を組もうと思ったけど、担当のプログラマがミニ四駆にとりつかれたので、今回はパス。でも、この特集は機会をみてやるつもりだからね。

■いろんなゲーム、多様な選択
いつもMSXで楽しんでいる、いろんなジャンルのゲームたち。そのほとんどは、ディスプレイの外でも体験できる。むずかしい話に聞こえそうなので、例をあげてみよう。たとえば、野球。MSXには『激ペナ』という完成度の高い野球ゲームがあるね。ここでディスプレイの外へ目を向けてみよう。プロ野球というウォッチモードがあるし、草野球という2Pモードだってある。MSXと現実の世界に、同じ



●今回の特集で紹介したゲーム群。どれも味わい深いものがあるのだ。ジャンルのゲームがある。本質的にはいっしょ、どこかちがう。でも、どっちを選んでも楽しい。今回の特集では、そんな似たものどうしを比較しよう。どちらが優れているかではなく、それぞれの良さや性格を見ていこう。

百ノ一、天九牌

最初は、今月のニュースでも紹介した「天九牌」を比較してみよう。このゲームのくわしい内容については、P105にある記事を参照してほしい。余談だけど、タイトルを聞いた編集部の全員が、「天九牌」とは麻雀ゲームだ



●「天九牌」。スタジオバンサーから6800円で発売中の優良ソフト

VS.

信じて疑わなかった。だが実際は、ドミノちっくな牌を用いた、オイショカブのようなゲームだったので、/×9999。

このゲームでは、配られた4枚の牌を組み合わせて役を作る。しかし、最善の組み合わせを考

天九牌

えるとき、ほとんど知能は要求されないし、配られた牌を交換するといったチャンスすらない。ゲームは、ひどく質素なものだ。

MSXでは、趣味を凝らした4つのモードが、ゲームの单调さをカバーしている。香港の映画スターやセクシーギャルと遊べる、という楽しみがあるのだ。

実物のほうはというと、大きな声ではいえないけれど、賭博としての楽しみしかない。右の写真が、すべてを物語っている。大人になってから遊ぶように！



●本物の「天九牌」。総販売元はスタジオバンサー、価格は3000円

この大人たちの姿を
しっかりと覚えておこう！



●冷たい牌の肌ざわりが、賭博をしているという気分にさせるのだ

はまると最後の危険な遊びだ！

百ノ二、ウィザードリィ

続いて比較するのは、MSXに限らず、多くのコンピュータ上で遊ばれているRPGの元祖「ウィザードリィ」と、それをテーブルトーク化した「ウィザードリィRPG」の御両名だ。



●アスキーからディスク版9800円、ROM版1万2800円(限定)で発売

VS. ウィザードリィRPG

MSXの「ウィザードリィ」の魅力を言葉で表現するのは、まる不可能だ。説明になつていな、と怒られるだろう。このゲームは、プレイヤーに何も与えない。ただ、想像心を広げる空



●「ウィザードリィRPG」は、5200円でアスキー出版局から発売

テーブルトーク、各人のおもわく…

人間どうしのかけひきが楽しめるのがテーブルトークの良さ

間を提供しているだけなのだ。

それとは反対に「ウィザードリィRPG」では、マスターによって多くの情報・知識・状況

が、プレイヤーに与えられる。

コンピュータにはなかった世界が存在し、プレイヤーの意思とは関係なく、世界は動いていく。

コンピュータRPGを追うテーブルトーク

百ノ三、ディアプロ

つぎに比較するのは、すこし雰囲気のちがうゲーム「ディアプロ」と「チクタクバンバン」。縦横にレールを動かし、レール上を進むものを落とさないようにするのが、ふたつのゲームに共



●「ディアプロ」は、ローダーバンドジャパンから6800円で発売中

VS. チクタクバンバン

通している目的だ。

「ディアプロ」では、レール上を進んでいくのは、もろい球。ユニークなステージがたくさん用意されているし、マウスで操作できるので、知力は使っても



●「チクタクバンバン」は、野村トイから3500円で発売中

いそげ！



●あせっちゃダメ、でもあせらなきや時計が落ちる！緊張の一瞬

ボールを救うか、時計を救うか…

百ノ四、ラプラスの魔

最後に比較するのは、「ラプラスの魔」と、テーブルトークRPG「クトゥルフの呼び声」。どちらも、身も凍るような体験ができるホラーなRPGなのだ。

『ラプラスの魔』は、さながら



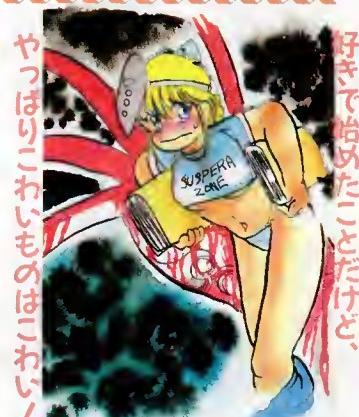
●ハミングバードソフトから発売中の「ラプラスの魔」は、7800円

VS. クトゥルフの呼び声

コンピュータ版「クトゥルフの呼び声」といった感じの内容になっている。幽霊屋敷の調査という目的といい、暗めのグラフィックといい、夜中に1人でプレイすると、かなり怖そうだ。



●ホビージャパン「クトゥルフの呼び声」は、4500円で発売中



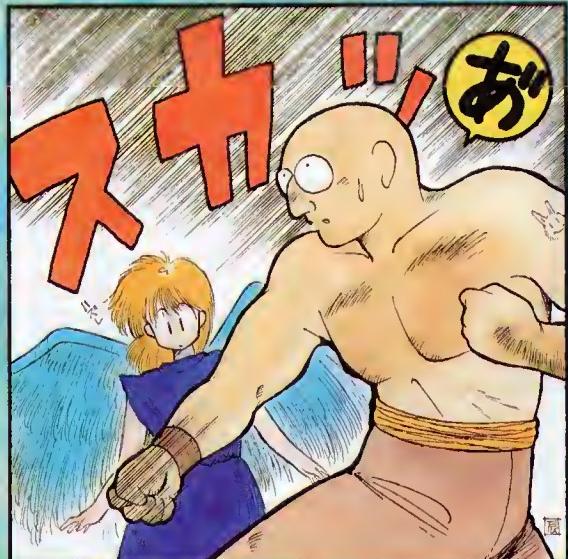
●怖いもの見たさって、だれもがもっている欲望はあるよね…

どっちを選んでも恐怖の連続！

百字軍のボスこと糸井重里は、今月でMファンとお別れです。多くのファンレター、ありがとうございました。(1通も届いてないってば) というわけで今月は、私のサムシングを募集します。というのはウソで、MPケーブルを使ったプログラムや、その他リクエストなどを送ってください。〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。新しい百字軍のボスをよろしくね。

記憶のかなたに輝く心の宝物を探し出せ！

記憶のラビンス



①今回は、ちょっとひねった取り上げ方してるけど、本当はマジなゲームだ

何というかおっかなびっくりでスタートしたこの『記憶のラビンス』だが、前回の『イース』がけっこう好評だったので(といってもお便りが2通きただけだが)気を良くしている担当者である。このページ、本当はRPGを中心に「あーだ、こーだ」とやるつもりだったが、2回目

にして早くも方針を変更していくことになった。RPGだけに絞ると窮屈なわけで、強く思い入れができるゲームなら何でもいいことにしたのだ。

というわけで、2回目は『マスター・オブ・モンスターーズ』である。いきなりシミュレーションの登場だが、これもRPG風の味付

けて、キャラクタに対する思い入れ度は、かなり高いのではないかと思うわけで、この際前から気になっていたことを、このページでじっくり考えてみたい。今回のテーマは『マスター・オブ・モンスターーズ』でもっともかわいそうなキャラは誰か?ということである。

ザコキャラ、ザコキャラって人のことバカにすんじゃなーいっ!

RPGをやっていていつも思うのはザコキャラの悲惨さだ。最初のうちだけは何とか主人公を苦しめるものの、たった1段階レベルアップしただけで、ホイホイやっつけられるようになって、2段階でほとんど敵にならなくなる。殺されに出てくるようなものである。これはお互いにとって空しい関係だ。やはり、巨人にとってはツオイ阪神に勝ってこそ勝利の喜びも出てくるのであって、スカスカ負けてばっかりのチームに勝ってもチートモ面白くないはずなのと同様、おっ、ヤバイ！死にそー！とかなんとか言いながらやっと勝てた、というのがうれしいわけである。ということはそのテのザコキャラはプレイヤーに勝った満足感すら与えられずに死んでいくわけである。ザコキャラだって生きているんだ

い。家に帰れば、奥さんだっているかもしれないし、ことによると子供だっているかも。それに本当に悪いのは魔王だけで、彼らは「実をいうとかれのやりかたには疑問があるんだ」「やっぱ、おまえもそうかー」などと2匹のスライムがアカチヨウチンかどこかでくだをまいていたりして・・・。意外にいいやつなのかもしれないのだ。それが出てくるなりほんの一撃であの世行き、その上「もー、こんなの時間の無駄だよなー」とかいわれている。こんなかわいそうなことはないと思う。「マスター・オブ・モンスターーズ」にもザコキャラは出てくる。もちろんこの場合はS.I.Gなので、敵として出ればザコだが、味方にすると使えないキャラということになるが。どちらにしろ、かわいそうなやつではある。

い ちばん弱いエレメンタルはどれだっ!!

一発屋に栄冠！

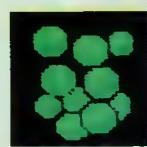
さて、一般的のモンスターのザコキャラオブザイヤーを選ぶ前にエレメンタルで最も使えないやつ、というのを選ぶことにしたい。

まず、特殊な事情がないかぎりエレメンタルを使う相手は普通ではかなり殺しにくい敵だ。H.P.が高いキャラであることが多い。で、例えば序盤ではなかなかしぶとく生き残り、あの一撃が結構怖いトロールにあてる考えるとまずH.P.が8しかないアースと13のエアーは「退場！」ということになる。トロールの攻撃は13×1だからエレメンタル側の最初の攻撃があたらずにつロールの攻撃があればなんのダメージも与えら

れないということになる。これだけでもファイアーウォーターはワースト1はまぬがれる。アースは攻撃が27×2というところで、ここらで一発というときに頼れるところがあるが、もしも2回ともはずされると、火の鳥にすら殺されてしまうというもろさを持っている。あのエアーは13×4とファイアーオブザイヤーの10×5と、まあだいたい似たようなもので、ベストにはならないかもしれないが、ワーストにもなれないわゆる中流志向。ここはやはり三振かホームランという一発屋のアースに親しみをこめてワーストエレメンタル賞をあげたいと思うのだが、どうだろう。姿もひょうきんだしね。



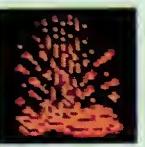
④アース！



④エアー！



④ファイアー！



④システムソフト

発表！輝けッ！ザコキャラ・オブ・ザ・イヤー



スター、レイスの登場だ。もう、弱い、遅い、かわいくなりの3拍子そろったやつなのである。これは、まず一般的には『マスター・オブ・モンスター』におけるザコキャラの代表といえそうである。

というわけで、10人(匹)の紹介とノミネート理由を紹介してきたわけだが、きみの思い描くザコキャラオブザイヤーは入っていたかな？もちろん入っていなくてもこのまま進める。

まずは、本命のレイス。だが、こいつがけっこう曲者なのだ。とにかく安い／これは大きい。魔力10である。10円なら今の社会でも消費税がつかないので。いかに安いかがわかるというものである。こんなに安いのだから文句はいえない。しかもこのレイス、死の波動という恐ろしげな名前の攻撃を持っている。これは魔法の一種だが、4×2と意外に強いのである。成長の望みはないものの、天使2人分より効率的なのだ。しかも、ユニコーンや天使、ペガサスといった聖なる力を持つキャラでザコキャラオブザイヤーの要素十分である。あえて難をつけるとすると人間味がないというところだろう。やはり、あのぼそぼその姿には感情移入はしにくい。他の候補を当たってみよう。といっても紙数が尽きてきた。大急ぎでいきたい。まず、バーバリアン、ファイター、デーモン、トロールあ

これがザコキャラ・ノミネートモンスター10だ

バーバリアン ううう、野蛮といわれ続け、成長してもバーサーカー。オレがザコキャラだ。	ファイター こうやって走っているのは仮の姿！ 本当は足が遅い。笑うなよなーっ！	セイレーン ザコキャラオブザイヤーになんかノミネートされて、迷惑ぎんすよ！	トロール てやんでー／こちとらトロールだい。RPGじゃ、中堅キャラだぞっ！	ミノタウルス ミノタウルスヤニク好きだ。特に、ミノ食べるっす。ミノタベルスね、ハハ。
デーモン なんでオレがザコなんだ。そりゃ、まあ時々体当りはするけどさー……。	ゴーレム ゴーレム、何も考へない。頭にドロがつまつたるかんね。いや鉄だったか？	シャイアント ひえー、レベル2でオレだけ選ばれてやんの。確実性が欲しい。	レイス ふわふわ、ぼほーん、ふわふわ。ふわふわ、ふわふわ。あー疲れた。ふわ。	リザードマン 攻撃だって2通りあるし、お買い得だし。でも何かやな予感するなー……。

こんなキャラだけ集めた生産タイプがあったら、絶対に受け持ちしたくない！って思われるものがあるよね。塔を取りに行けるのは、なんとデーモンだけ。守りに入れば強そうだけどね。

たりは、先の成長が楽しみである、という点で没。トロールが成長してもジャイアントじゃないかという声も聞こえてきそうだが、あいつはコロッサスになるからね。コロッサスも一発屋だが、H.P.が100もあれば文句はないだろう(コロッサスにならないタイプのトロールもいるが)。セイレーンもなかなか有望だ。弱くて、しかも成長しない。だが、これもレイスと同様の問題を抱えている。いまいちシンキンカンがわからないのだ。ゴーレムは防御力が強いので没／こうなると成長してもたいして強くならないミノタウルスとリザードマンあたりががぜん有望になってくる。ここはやはり基礎体力が少なくて、値段、じゃなかった、魔力が10と、レイスと同じリザードマンこそザコキャラオブザイヤーの風格十分ではないか、という気がしてくる。よって、ここにリザードマンを輝くザコキャラオブザイヤーに

選ぶことにした。なんといつてもあの虚弱体質的なスリムなボディーがかわいいし、味方キャラの近くに来ても全く気にならないところが、ザコキャラのザコキャラたるユエンだと思う。やはり、これが受賞の最大のポイントなのだな。

というわけで、今月はおしまい。リザードマンの栄冠に意図のある人は、5月18日までお便りちょーだい／じっくり検討してみるかんね／

輝くザコキャラ・オブ・ザ・イヤー ウレシイです！



5月10日発売予定



美しいグラフィックが
魅力の時代劇風AVG

BIT²

☎ 03-479-4558

媒体	
対応機種	
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

庄政に人々が苦しむ、乱れた江戸が舞台だ!

時は江戸、元禄8年のことである。徳川5代目将軍、綱吉により「生類隠れみの令」が布令された。その内容は、犬や猫はもちろんのこと、蟻や蚊などありとあらゆる動物を、傷つけたり殺したりした者は重い刑に処する、というものだった。この無謀な政策により人々は苦しめられ、江戸からの逃亡を試みる者が続出した。彼らの目的地は、御老公のおかげで「生類隠れみの令」が実施されていない土地、水戸であった。彼らを無事に逃すことを稼業とする「逃がし屋」なる者たちも出現した、そんな時代の物語である……。



悪から人を解き放つ、藤兵衛の職業は「逃がし屋」

主人公である「逐電屋藤兵衛」の職業は「逃がし屋」。師である松尾芭蕉(有名な歌人、その正体は水戸の御老公直属の隠密)に忍術を学んでいる彼は、依頼された仕事はかならず成し遂げ、この世界では知らぬ者はいない。



①年齢、素性は不詳、身なりは汚ないが好男子の藤兵衛

事件は、藤兵衛の隠れ家に芭蕉がやってきた日から始まった。芭蕉によって依頼された今回の仕事は、神隠しにあい行方不明になった井戸屋の娘「お志津」を探し出して、水戸に逃すこと。藤兵衛は返事を済っていた……。

そのとき突然、彼らのかたわらに置かれた人形が話し始めた。お志津をさらった一味の一員が仕掛けた人形のようだ。刺客に隠れ家を爆破され、怒りと事件に対する興味を抱いた藤兵衛は、今回の依頼を受けたのだった。



②水戸から派遣された男・佐々木、いろいろ藤兵衛に協力してくれる

大爆発!



③藤兵衛の師匠・松尾芭蕉。世間では死んだことになっていて、陰者の身

④いつのまにか置かれていた人形によって、藤兵衛の隠れ家は爆破された。今回の敵はあなどれない

※画面は開発中のもので、C BIT

江戸の町に起きた不可思議な事件を調査する

プレイヤーは藤兵衛となって、お志津に関する調査を始めなければならない。コマンド選択式のアドベンチャーゲームなので、よほどのことがない限り、物語は小説を読むように進んでいく。だれでも、時代劇の世界へとカシタニに溶けこんでいけるのだ。

まずは、お志津の家である井荻屋あたりに足を運んでみるといい。彼女がさらわれた場所や、かつて彼女に起こった事件などの情報が得られるだろう。調査を進めていくうちに、「自明しひよう吉」を始めとする、多くの仲間も協力してくれるはずだ。

お志津の行方を追っていくと、やがて第2、第3の事件に出会うだろう。次々と行方不明になる生娘たち、彼女たちに共通しているものは……。また、幕府のまわりにある不思議な動きとは? 事件の真相に迫るには、推理と努力が必要となるだろう。



●猿業は自明したが、藤兵衛の友人

ひとり、またひとりと、生娘たちが消えていく



●お志津の父。不審な点はないようだが



●最初に神隠しにあった娘
お志津。器量のいい、やさしい娘だったらしい



●藤兵衛の友人の最愛の娘
ゆり。彼女もまた、神隠しにあって行方知れずとなる



●お志津、ゆりに続いて神隠しにあう、秋乃。彼女たちはなぜ狙われたのか?

強敵続出! 藤兵衛を待ち受ける謎の一昧…

ただミステリーだけの時代劇ではつまらない。血わき肉踊る激しい戦いがあってこそ、興奮できる時代劇というものだろう。藤兵衛の動きを阻止するべく登場する、数々の刺客。彼らとの戦いも、物語の魅力のひとつだ。

島原の乱の生き残りと称する謎の男に引きいられた、4人の刺客。「薬屋・蟹助」「傀儡師・邪海」「猿使い・張」「邪剣士・暗月斎」という、それぞれ特殊な攻撃方法を会得している殺し屋たちだ。藤兵衛も腕に覚えはあるといえ、彼らとの戦いで勝利を得るには、状況を把握して、その場にあった策を練らなければならないだろう。また、彼らの目的を知ることも、事件を解決するうえで忘れてはいけない。すべてはキミの判断力しだいだ。



●数ある戦闘シーンの中から長屋での戦いをピックアップ



●そこにいたのは、行方不明のお志津。しかし様子が変だ



●突然、鬼に変身したお志津。どういうからくりなのだろう



●その正体は、薬使い・蟹助だった。すべては、彼の薬による幻覚なのだ



●蟹助の技によって生み出された地獄に落ちる、藤兵衛とひょう吉

待ち受ける強者たち



●暗月斎



●邪海



●蟹助



●張

さまざまな薬に通じている殺し屋。相手に幻覚をあたえる攻撃得意とする。藤兵衛は、物語の序盤でその攻撃に苦しめられる……。

殺しのために調教した猿を従えて、みずからは拳法によって攻撃してくれる強敵。連携プレイによる戦闘に対しても、警戒するように……。

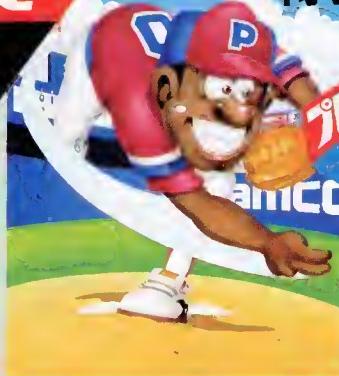
…そしてまだ見ぬ仲間…

また見ぬ仲間を紹介しよう。物語中盤で登場する「陰陽師・瑠璃」。靈岸島に住む呪術師である彼女は、降霊術に通じている。その術は父・玄心に学んだものらしい。しかし、その父はいまは亡き者となっている。彼女も藤兵衛の協力者だ。



6月下旬発売予定

待ち遠しいファミスタの魅力をピックアップ!



ナムコ

☎03-756-2311

媒体	
対応機種	MSX 2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円



投げる! 打つ! 走る! 守る! これぞ野球のダイゴニ



ピッチング!

野球はピッチャーだ。バッティングは水モノだかんね。で、ピッチングフォームにも右、左、上、下とそろっていて、球種も速球、変化球、フォークなどの決め球の3種が用意されている。ピッチャーにはそれぞれスタミナが設定されていて、



キャッチング!

ピッチャーが投げて、バッターが打って、だけでは野球は勝てない。やはり勝負のカギを握るのは



本モノのプロ野球のほうは、一足早く4月にオープン。好調広島を中心にエキサイティングな試合が続いているが、こうなる、ああなるといろーんなウワサをまき散らしつつ、ファンの気をもませていたMSX2+版の「ファミスタ」がついに、その

全貌を現したのである、と思ったのに……。というわけで『ファミスタ』の最新情報をお届けしたい。まず、最初にこれまでのどのファミスタもかなわないのが、審判のコール音。すっごいリアルな声で「ストライク！」、「アウト！」などのコールが気持

ちよく聞こえてくる。

その他は、ファミコン版の内容はきちんと押えつつ、チーム数の増加、選手データの新規更新……などで8年度版といえる内容。まさに、ファン待望の野球ゲームの登場というわけだ！

バッティング!



④ハデにお祝いしてくれるからね

やっぱり野球でいちばん楽しいのはバッティングだ。ピッチャーの投げたボールを打ち返すだけなのにえらく楽しい。バッターのバラメーターは、打率、本塁打数の2つ。打った後はもちろん走力のバラメーターが重要になってくる

打ちてろのカーブ!



④あつ、こんな球投げちゃダメよ！

が。バットにボールが当たる位置で当たりがよかつたり悪かつたりするのだが、打率によってその範囲が広くなったり狭くなったりする。本塁打数は、飛距離を左右する。走力のある選手はファミコン版より早く走りそうで楽しみだ。

球場!



球場はドームと青空の2つ。勝負がつくまで延長のドームと、12回引き分け制の青空では戦い方が変わってくるのだぞっ！

??????

最新情報！ チームデータを入れる部分がちょっとだけ余ったので、隠しチームが入っている、というのが業界でのウワサで、いろいろと、不思議なチームが入っているらしい。ま、どうやって出すのか、とかはこれから先のお楽しみではある。

この他の追加チームデータがディスクの形で供給されるという企画は、すでに報道済みだが、楽しみだ。例えば、日本のオールスターチームなんかができると、夢の日米対決とかね。ちょっとシビイが、東京六大学と東都六大学の対抗戦なんてあるといいなー、とか思っていたりする。



MSX2+版ファミスタ全18チームのご紹介なのだ!

*選手名は変更の可能性があります

タイタンズ	ドランクス	カーネルズ	ガイアノーツ	ホールス
本家のほうが、2年連続最下位で、すっかり弱小チームになります。 わってしまったタイタンズだが、足の早い1、2番と新外国人、それからしぶい「たほ」の打撃で一矢報いるのだ！	連覇を狙う本家同様ライオネルズと双璧の実力。特に「おみあい」の打力がこのチームの看板で、しかも「おによ」「こなつ」の投手陣で、きっちりおさえる。3番投手を攻めたい。	拠群の投手力の陰で貧打を予想されていたが、はたしてどうか。出塁率の高い「しやうだ」を「こばや」あたりで、きっちりと返す野球をめざしたい。外人の影がうすい球団だ。	人気No.1のガイアンツだが、やはり投打の軸は「くわわ」と「はり」。特に好調「はり」はコワい存在になりそう。「まきはは」「くろまで」と2枚目の看板も健在。スキがない。	打順の若い、いわゆるスーパー・カートリオを「ばんち」あたりで返すパターンができると、チーム打率の割に大きな得点力が期待できる。「えんぼう」「なら」の老化が心配されるが。
スパローズ	ライオネルズ	バッカルーズ	ファイアース	フレンズ
「いけいけ」「ひばさわ」「かずしげ」といった若くて、イキのいい選手が、打ちまくればコワイ存在。ただ投手陣に、これといった目玉がないのが、このチームの弱点。継投でかわせっ！	常勝ライオネルズのクリンナップは本当にコワイ存在だ。投手陣も「みなみお」が抜けた穴を、「くろう」「わななべ」らがきっちりうめている。リリーフの決め手を欠く。	ミスター2ラン、こど「ぶらいあ」の打撃ばかりが目立つが、「おいしい」のじぶい動きも見逃せない。投手では、左の「むぎ」の「ぐ軸」になる。いまひとつ、迫力に欠けるチームだ。	「たきだし」を軸にした投手陣は、リーグ有数のもの。ただバッティングに、いまひとつ迫力が欠ける。機動力野球を展開すれば、なんとかなるはず。テルシー効果が出るか？！	「もんた」効果で「ぶうまん」の振りもいつそうよくなつた。どんな打撃王国。ただ、ファミスタでは、最強の投手の1人「さんた」の穴を埋める投手陣に不安を残すか。
ホーネッツ	オリエンツ	メジャーリーガーズ	オールドマイヤーズ	オールドリームズ
打力、投手力ともに決め手を欠いたままシーズンに突入！でゲームのほうも、他チームと対等に戦うにはちょっとむづかしいものがあるか。「にやんこ」の力投に期待！	はっきりいって最も人気のない球団だ。チーム力の向上よりも先に球場をきれいにしろっ！といいたくなる。「むらちょう」の気迫あふれるピッチングに期待するのみ！	ごぞんじ大リーガー混成チーム。投打とともに、並はずれている。難は投手陣が、球速が速すぎて、あんまり球が曲がらないこと。もちろん、ホームラン打者が続く打線は強力そのもの。	元「ガイアンツ」がメインのOBチーム。といつても、成績は現役時代のものだから、実質的には、日本人のチームとしては最強とみていい。「みすたあ」の活躍に期待したい。	野球アニメに登場したキャラが大集合のこのチーム、各プレイヤーのデータは、まさに非現実的といえそう。特に1番はやみの足は、内野安打でも2塁に行けそうなくらい。
ナムコスターズ	ナムコットシャインズ	ヒメダックス	チームエディットも『ファミスタ』の楽しみのひとつ。作ったチームどうしを戦わせることはできないが、自分の作ったチームが、活躍するのを見るのがうれしいのだ。	
ナムコゲームのキャラが大集合のナムコスターズ。ファミコン版初代は弱かったが、だいに戦力を増した。数字に表れる戦力よりも、全体にバランスがいいチームといえそう。	このMSX2+版で初めて加わったチーム。その名の通り、ナムコの社員たちの名がずらりと並んでいる。まつ、こんな人たちが、ナムコのゲームを作っていたりするわけなのだ。	これもMSX2+版で初登場。「なんの」「や」「ゆい」「し」「す」「か」といった女のコたちが、ショートパンツをはいて、走りわたりしているのは、なかなかかわいい。ファンがふえそうなチームだ。	※ファミコン版	



遊び方にも4モード！ その人なりのファミスタなのよ

ペントレースモード



MSX2+版で初めての6球団、130試合モード。もちろん、途中経過はディスクにセーブしておける。長い間だけに、優勝のよろこびはひとしお！

勝ち抜きモード



◎投手の配分を慎重に！

1回も負けられない、勝ち抜きモード。コンピュータ相手にやっていくと、へたになるというウサもあるが、1人でも遊べるのはやはりうれしい。

V S モード

『ファミスタ』の最大の楽しみはやはり、人間どうしてプレイするV S モード。読みと気迫がモノをいう世界で、まさに本当の野球と変わらない興奮だ！

ウォッチモード

もの思いに沈みたいときにはウォッチモードだ。つまらないことにくよくよしているときに、元気に走り回る選手を見ていると、つられて元気になるのだ。

5月21日発売予定

かわいく楽しいパステルカラーシューティング!!



FANTASY ZONE II

ファンタジーゾーン

ポニーキャニオン
03-221-3161

媒体	MSX 2/2+
対応機種	VRAM 128K
セーブ機能	
価格	6,800円

ゲームは前作同様でもマップは複数

「ファンタジーゾーン」といえば、だれもが知っているといつてもいいぐらい有名なシューティングゲームだ。その続編になるのが、この『ファンタジーゾーンII』だ。

ゲームは前作同様に、横スクロールのシューティング。背景も色あざやかで、ファンタジックなイメージがただよった世界が舞台になる。ただし、ラウンド構成はちょっとかわっている。1つのラウンドは複数の面からなっていて、敵基地を破壊すると現れるワープゾーンを使って、各面をいったりきたりするのだ。基地をすべて破壊しつくすと、赤いワープゾーンにひそむボスキャラと戦えるようになる。そ



●パステルカラーの背景がキレイ。こんな世界が舞台となるのだ

ここで、ボスを倒せばステージが終了する。

敵キャラは、倒すとお金にかかるので残さず取ろう。敵の基地もワープゾーンかお金にかかるのでしっかり取ること。自機であるオバオバをパワーアップするときに、お金がたっぷり必要になるからね。



●基地から出てくる敵や、編隊を組んで飛んでくる敵を倒すと……



●撃った瞬間にお金にかかる。ほらねコインにかわったでしょ



●これはラウンド1の基地。こんな基地を攻撃して破壊すると、基地によって違うけど、これがお金やワープゾーンに……

●この青い四角がワープゾーン。こうなる基地もあるのだ

新型アイテムも加わって強力!!

たまごに羽のはえたような形の主人公オバオバ。お世辞にも強そうには見えない。そこで登場するのがパワーアップのためのアイテムたちだ。

基本的に、アイテムは「SHOP(ショップ)」に入ると買うことができる。ただ、場所によって売っているものがちがうので、1か所ですべてのアイテムが手に入るわけじゃない。各ショップになにが売っているかメモしておくのもいいかも。

ショップに入って買い物が終わると、装備の選択画面になる。今買ったアイテムを装着しておくか、あとにとっておくかを決めるわけだ。先にも書いたように、各ショップで売っているものがちがうので、便利なアイテ



●白い四角のショップに入つて



●まずはアイテムのお買い物



●オバオバの装備を決める。買ったって装備しなくともいいんだよ



●アイテムによってオバオバもかわる。左はエンジン搭載時

ムは保存しておくというのもひとつ手だ。

アイテムもエンジンやボム、ビームなど、前作同様に便利なものがそろっているが、今回から増えたアイテムもいくつかある。とくに、「3ウェイショット」はかなり使える。アイテムをつけるのも、ゲームの楽しみのうち。ぜひ欲しい！

ほかにあるけどアイテムを一部紹介

ノーマルエンジン
ちょっと速すぎる感じのエンジン。でもお買い得

ビッグショット
通常ショットが強力になったもの。まあまあ便利

エクストラシップ
オバオバが1機見える。少なくとも1機は買おう

3ウェイショット
3方向に撃てる強力なショット。お手ごろな武器だ

ビッグボム
通常のボムの2倍の破壊力。2連発のツインもある



ラウンドの構成がちょっと複雑だから

右のマップを見てもうえればラウンド内の面のつながりはわかると思う。敵の基地を破壊するとワープゾーンが現れ、そこに入ればマップ上に矢印でさされたあたりへ移動するというわけ。

右のマップはラウンド1の場合で、ほかのラウンドも3面とはかぎらない。面が増えるとワープのしくみが複雑になるのでマッピングとはいからまでも、なにかしらメモしておかないと道に迷ってしまうぞ。

ラウンド1の場合、全部で15ある基地を破壊し、ラウンド1Cの赤いワープゾーンに入ってボスを倒せばクリア。まずはラウンド1Bのショップに行ってアイテムを少しでも買っておけば展開が楽になる。とくにオパオバは最初おそいので、ウイングやエンジンなどのアイテムを買っておくと戦況がずいぶんくなる。

ラウンド1のボスは、飛んでくる木をよけて画面右のほうまで行き、ボムで攻撃しつづければなんことはないはず。



①ボスの正面に来た。画面右から木がいっぱい飛んできたー

ラウンド1 マップのしくみと攻略



①飛びかう木をくぐりぬけて、画面の右へとつき進むのだ



ひたすら
まくられ!



②ボスの左上に位置し、ビシバ
シ撃ちまくっていれば……

③あっという間にお金がたくさん。かき集めなくちゃ

❶最初にお目にかかる面
基地を破壊して、左のワープゾーンからラウンド1Bに行つて、ショップでアイテムを買っておくとずいぶん楽に戦えるはず

❷ここにはショップがある。
ショップでアイテムを買つてしまえばこっちのもの。ラウンド1Bぐらいクリアしてるのは「お茶のこさい」といってなもんだ

❸左から2つの基地がボスキャラへのワープゾーンになる。アイテムを失つた人はラウンド1Bにもどつてアイテムを買ってからボスにのぞんでもいいかも



ここまでで終わりと思ったら大まちがい。このゲームはまだまだ続く。しかもゲームの難易度は上がってくる。でも楽しさも正比例して上がっていくのでご安心を。ここに先のラウンドをいくつか紹介しておくので参考までに。あとは自力でがんばれ！



①敵キャラが電車のようにつらなつてかわいい。水晶もキレイ

もうちょっと先のラウンドはもっと楽しくてムズイ！



①これはラウンド2。ここではタコみたいなのが基地だ。黄色いキャラが編隊を組んでむかって来た



②ラウンド2のボスは
「だるま落とし」顔は撃つてもムダ



③青い背景が美しいラウンド3。このへんまで来ると敵の動きもいやらしい



④火柱が立ちならぶラウンド4。ドラ焼きみたいいのが敵の基地



⑤炎の舞い上がるかっこいい面。ラウンド4あたりの難しさはふつうじゃない

6月10日発売予定

FAT-ME'S



ボーステック

03-708-4711

媒体	[J 200]
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

今までの戦い

悪の魔術師ニカデモスを倒すことがファンタジーシリーズの最終目的だ。1作目のジェルノアの章では賢者フィルモシの残したスクロール(巻物)をたよりにニカデモスを倒すべく戦ったのだが、ニカデモスを追い詰めたかに思えたところで逃げ切られてしまった。そして、2作目のフェロンラの章でも同じようになってしまったのである。

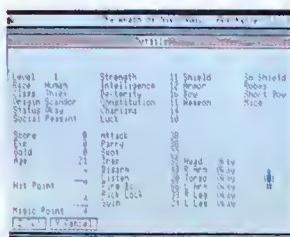


○ファンタジーII
ニカデモスは逃がした
の戦闘シーン

3作目ではついにニカデモスと対決できるらしい。ついにあの鬱憤が晴らせるのだ。

さっそくスカンドール島へ向かおう。

キャラクタは根気で作ろう



○このハラメータの種類を見よ

キャラクタ作りにかかる15種族

	人間。よくいえば、万能。悪くいえば、目立たない		ピクシー。身長60センチ位の妖精。すばしっこい		コボルド。背は低くコブだらけ。こいつもタフだ
	ドワーフ。頭よりも、力で勝負。体育系なのだ		スブライト。チャーミングな妖精なのに盗賊向き		オーク。すばやく、体格、攻撃力もあるが、醜い
	エルフ。強くはないけど魅力的。長寿で魔術師向き		オウガー。デカイ、醜い、強い、タフの△点セット		ゴブリン。息がとても臭いので嫌われ者。しかも醜い
	ハーフリン。知性、精神力もあり、けつこうタフです		ノール。犬みたいな顔だけど強い。ただ頭がいまいち		トカゲ人間。頭は悪いが強い。水泳が得意だ
	ノーム。濃い霧ではない。けっこう機敏です		トロール。丈夫で長持ち。頭のなかも現状維持		ミノタウロス。非常に強い牛と人間のあいのこ

キャラを作るのはなく、推薦されたキャラを選んでパーティのメンバーを集める。気に入ったキャラを推薦してくれるまでねばって(といってもキャラの能力は22種類もあるパラメータの

具合で決まるので、かんたんには見分けられないけど)気に入ったキャラでパーティを組みたいところだ。結局、どのゲームでもキャラ作りは根気が大事だということです。

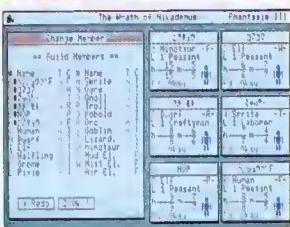
町から出かけて町にもどる

スカンドール島には15の町があり、武器調達所(アーマリー)以外はどこも同じになっている。町には、ギルド、休憩所、アーマリーなど、いくつものセクションがある。

まず重要なのはギルド。ここでパーティを組むのだが、この仕組みがおもしろい。スカンドール島のどの町にいる(ファンタジーシリーズでは町にいるときしかゲームセーブできないので、キャラはいつでもどこかの町にいることになっている)キャラでも呼び出してパーティに入れられるのだ。たとえば、ダンジョン攻略のときは魔法使いと盗賊をメインにしたり、荒野でバシバシ戦うときはファイターをメインにするなど、何をするのかによって自由にパーティのメンバーを変えられる。

ギルドではパーティの編成だけでなく、キャラのレベルを上げたり、魔法を習ったりもできる。そういうときには経験値だけでなく、お金も必要になる。

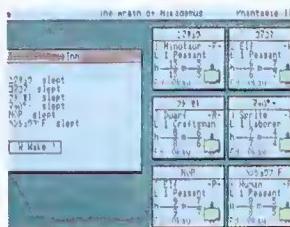
休憩所はなんとタダ。戦い疲れたらここに入ろう。ヒットポイントやマジックポイント、ある程度のキズまで治るので。しかも、マジックポイントは、増えることもある。町の外にある休憩所は有料で、税金まで取られる。できるだけ町で休もう。



○ギルドに入ったところ、どんなパーティを編成するのか考えよう



○町のなか。右上のマクラのように見えるのは休憩所。あれはフトンなのだ



○なんと、1回いると2週間も寝ているとか。うらやましいかぎり

アーマリーには、武器以外にスクロールも売っているのだ。これを買うと旅の最初の目的が明らかになるから、まずこれを買うことを忘れずに。

準備が整ったら町を出よう。

©ボーステック C.S.S.I.

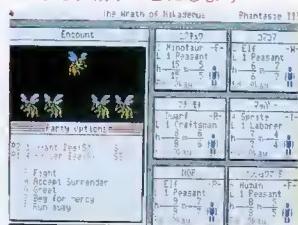
なじみやすい戦闘シーン

町から一歩でも外へ出ると、そこはモンスターがうろうろしている無法地帯だ。モンスターとばったり遭遇すると、戦闘シーンに突入する。

戦闘シーンは複雑だ。まず、戦うのか、脅したり降参したりする交渉をするのかを決める。戦いを選ぶかモンスターとの交渉が決したら、連続写真のような戦闘がはじまる。戦闘中にキャラの腕がもげたり足が飛んだりと、かなり痛々しい。

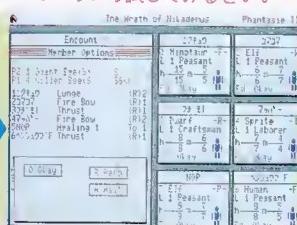
ダメージを受けてばかりでは悔しいので、反撃に移る。攻撃は、各キャラのモンスターとの距離を調節することからはじまる。距離は前列、定位位置、後列の3つとおりで、モンスターに近

①キラー・ビーが襲ってきた！ と
りあえず戦うことにしてよう



いっぽうが攻撃が加えやすく後ろにいるほどモンスターからの攻撃を受けづらい。ふつうは定位置。キャラの整列といっしょに攻撃方法を指定する。力で攻撃する方法は后とおりがあるので、モンスターの種類やキャラの職業からの確な攻撃方法を考える。魔法で攻撃したり、弓を射ることもある。パーティ全員の攻撃

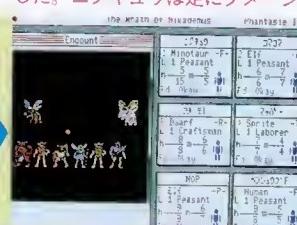
②各キャラそれぞれ攻撃法が違うのでいろいろ試してみるといい



方法が決まると、リアルタイムでモンスターとの戦闘がくりひろげられ、ふたたび交渉シーンへもどる。これは交渉が成立するか、モンスターかパーティのどちらかが全滅するまで続く。

③あ～あ、首が
もげちゃった

④バシッ！ キラー・ビーを攻撃した。ニクキュウは足にダメージ



⑤戦闘後、お金と経験値がパーティに与えられた。これは町に入るときキャラに配分するのだ



スカンドール島のマップ

これが、序盤の舞台のスカンドール島のマップだ。はじめはマップ中央にあるペンドラゴンの町にいる。レベルが上がるま

では町のまわりをちょこまか歩くくらいにしておこう。遠出をすると二度と帰れないかもしれないのだ。



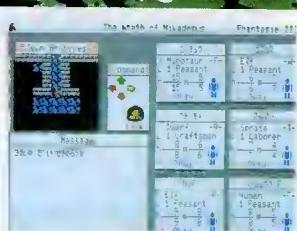
カギを握るのはダンジョンだ

もうおなじみのダンジョン。ファンタジーシリーズはオートマッピングなので、たいへん楽だ。ダンジョンでは、スクロールなどの重要アイテムが手に入るが、モンスターも強くなっている。一度に攻略するのではなく何回かに分けて進もう。秘密のドアや、通路もあるぞ。

立ちはたかる謎の壁

だれしもはじめのうちは目的などわからないままスカンドール島を旅している。目的は、町で売っていたりダンジョンで手に入ったりするスクロールを読んだり、ダンジョンなどで出会った人との会話からだんだんと見えてくる。町の神託所(ミステイック)のおばさんのことばもちろん聞く。そうこうしているうちに、ニカデモスに関する情報も入ってくるだろう。こまめにメモを取り、新しい情報といままで集めた情報のつながりを推理しないと、謎の壁はすこしも低くならない。ひとつひとつ壁をクリアしていくないと、いつのまにか壁の数が増えだし、行き詰まってしまうかも。

最後に、『ファンタジーIII』は



⑥前作同様のオートマッピング。
先の見えなさが雰囲気につながる



⑦このスクロールに書いてあることをひとつずつこなしていこう

今までのファンタジーよりもずっと操作しやすくなったことを伝えておこう。今までではほとんどの操作をキーボードのテンキー部分で行っていたのだが、『ファンタジーIII』では、ジョイスティックでプレイできるようになった。ギルドや銀行に行くときはアイコンで、魔法をかけるときは表示される呪文リストから選べばいいのだ。

5月下旬発売予定

4人のプリンセスを救うアクションゲーム!



田代まさし

プリンセスがいっぱい



ハル研究所
☎03-252-5561

媒体	CD-ROM (200)
対応機種	MFC 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

プリンセスが助けを求めている!

主人公のマーシーこと田代まさしが寝ていると、夢の中に妖精が現れて、おとぎの国のフェアリーランドのお姫様たちを救ってくれというのだ。詳しく聞いてみると、突然永い眠りから覚めたウルトラマージョが、白雪姫やシンデレラのお城を配下の魔女を使って奪い、お姫様



主人公 田代まさし
マーシー

ヨーヨーで姫を救出に向かう

たちを哀れにも絵の中に閉じこめてしまったのだという。そこで、マーシーにお姫様たちを救い出してほしいと頼みにきたというのだ。さらに、このままの状態がつづくと、フェアリーランドもさることながら絵本を読む世界中の子供たちに悪の心をはびこらせることになるかもしれないという。マーシーはそのことを聞いて、フェアリーランドへ向かう決心をした。

ウルトラマージョとはいった



マーシー助け! とらわれのプリンセス



白雪姫



シンデレラ



人魚姫



親指姫



ファイアーマー



プランツマージョ

かわいい妖精が眠っている間に助けを求めてやってきたんだ

いどんな悪いヤツなのだ。かわいいお姫様がそんなに憎いのか。お姫様を早く救い出し、正体をあばいて、こらしめて、子供たちの世界を守ってやらなくては/

龟からいいものを
もらう。いろんな人
から情報を得よう!

アイテムを探してパワーアップをめざせ!

ゲームは4人のお姫様のおとぎの国4ステージと、そのあとにウルトラマージョのステージがつづく構成だ。スタートは、



どのおとぎの国から始めることもできるマルチスタート方式。ただし、選択するステージの順で、途中の展開がいろいろ変わ

ってくる。先へ進むのが異常にきびしかったり、同じところをぐるぐる回らせて、ドロ沼状態に陥ることもある。

さて、その苦難の冒険の手助けとなるのがマジカルヨーヨー。途中に出てくるアイテムを拾いながら、パワーアップをめざそう。最大日発まで一度に飛ばせるのだ。また、情報をくれる人



に会えうこともしばしば。さらに、おとぎの国をクリアするとスーパーアイテム(武器)も手に入るのだ。気をひきしめて進め/進め/

道順をチェックしながら進もう!

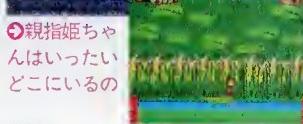


白雪姫の面の初めのほうは横スクロールの楽勝面



公園のようなここはシンデレラの面

海の中といえば、人魚姫の面なのだ

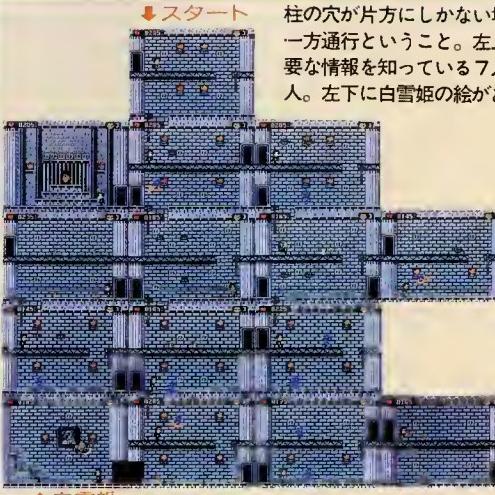


親指姫ちゃんはいったいどこにいるの

上でもすこし書いたけど、途中の展開によっては、どうどうめぐりを余儀なくされる場合がある。ジャンプに失敗して谷に落ちたときなど、特に危険だ。ステージの構成やマップを意識して進まないと必ず後悔することになる。もちろんお城も迷いがちだ。一方通行などがあるので、チェックしながら進もう。



白雪姫の面のマップ



柱の穴が片方にしかない場合は一方通行ということ。左上は重要な情報を知っている7人の小人。左下に白雪姫の絵がある。

発売中

中国四千年の歴史が生んだテーブルゲーム、日本上陸

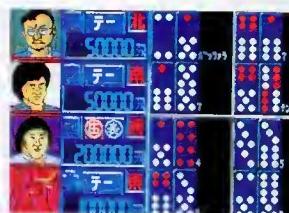


天九牌

てんきゅうはい

ゆかいなキャラクタの3モード+1

「天九牌」というゲーム名から、編集部のだれもがマージャンソフトを想像していた。しかし、いざゲームが届いてみると、中国に昔からある、いかにも賭博賭博したテーブルゲームだった。天九牌のルールなどは右のカコミにまかせ、「天九牌」をプレイしてみるとしよう。



④勝ち抜き大会編。トップをとるところのテーブルへ進める。いろいろなキャラクタがウリだ



⑤サバイバル編。敵を全員一文無しにするまで戦いつづけるハードなモード。攻撃的な人向けです



⑥恭喜発財編。4人まで参加できるマルチプレイモード。マジでお金を賭けないように！

桃源郷編でムフフ♥してみる

4つあるプレイモードのうち、女の子が出てくる「桃源郷編」に挑戦した。5人の女の子から3人を選んでスタート。勝負に負けて一文無しになった女の子にお金を貸してあげると、金額に応じて服を脱ぐという仕組みだ。ただし、女の子によって脱ぎ方が違う。そのへんであせって勝負に出ると負けたりする。このへん、いかにも賭博してる。

○ ピンボーな女の子にお金をかすと



○ この5人からいっしょにプレイする女の子3人を選べるわけだ



○ 勝負開始だ。さつ



○ お金しだいでどんムフフ♥となる

○ やったー！ リンリンになつたぞ

スタジオバンサー
電話番号: 2700-2700

媒体	MSX
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

絵解き 天九牌のはまり方

天九牌のルールをかんたんに説明しよう。役を覚えるのはちょっとタイヘンだけど、かならずヤミツキになる。

.....Mファン編集部より極秘実況中継.....

子が勝てる

△人のプレイヤーが卓を囲むように座る。32個の牌を裏返してかまぜ、半分に分け、片方を写真中央のように積む。親の前に積まれた4枚の牌が東、反時計回りに南、西、北と各4枚ずつの牌に呼び名がつく。「テー南」とかいいて勝てるわけ。で、親を決め勝負開始(親はマージャン同様の持ちまわり制)。親は東の牌に持ち金をすべて賭ける。ついで、子(親以外の3人)が右の4通りの方法で持ち金を張っていく。



○右上のまっぱーが親。子は左上からあつちゃん、編集部F、ホテル王、子は全員自分のところにテーを張った

テー 親の牌に自分の牌が勝つと思ったところに賭ける張り方。親以外の牌で、まだだれもテーをしていないところに張れる。勝てば張ったぶん親からもらえる。もっともふつうの張り方。

チャン 自分以外の子が張った場所が親に負けると思ったときにはその子の張った金の後ろに賭ける張り方。賭ける金額はテーで張られた金額内であればいくらでもよい。親がその子に勝った場合、精算は親よりもチャンで張った子に早く支払われる(5テーしてあるところに3チャンして、あたった場合、チャンした子が3取り、親は2しか取れない)。

ギュー 自分以外の子が張った場所が負けると思ったとき、その子が張った掛け金を場から取りあけげる強引な張り方。勝てば取りあけた全額がもらえ、負ければ全額支払われる。

ペー 自分の友達とかが親をやるとき、親の牌にお金を張つて親の味方をする張り方(親の破産をふせぐ)。ただし、この張り方は実戦のみのルールで『天九牌』のゲームでは採用されていない。

2 精算する

各自、自分の賭けた牌を役になるようにならべかえる。役にならないときは2つの牌の数を足して1ケタ目が大きくなるようにする。強い役のほうを下、残りを上にして公開。親と子で勝負。上下とも勝つ勝利で、それ以外は引き分けの賭け金チャラ。



○牌をならび終えて勝負。あつちゃんは負けた／負け、残りは負けた／負け、残りは負けた／

3 勝負▶親vs.子

勝敗の判定がすんだら精算となる。これで親の表が終了し、つぎは裏の回に突入。表と裏で1局終了で親が代わり、親が反時計回り(マージャンと同じ)に2回わりして終局となる。その頃には貧富の差が出てアツくなったりしているのである。



○結果まっぱーがもうかつた。しかしこの先どうなることやら

◎スタジオバンサー

※本物の天九牌は、『天九牌』を買うと付いてくる郵便振替で、3,000円で買えるよ！ 105

発売中

菊奈ちゃんを探せ！アダルトチックなAVG



PRIVATE SCHOOL ADVENTURE

地球の全男性あこがれの地 禁断(男)の女子寮に潜入！

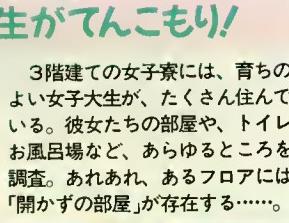
とっても行動的な主人公であるキミの職業は「なんでも屋」。やれると思った依頼なら、どんな内容だって受けてしまうのだ。

そんなキミのもとに、一通の手紙が届いた。差出人は、殿山秀夫という大学生。その内容は、彼の恋人である「後藤菊奈」が変わってしまった、彼女に何があったか調査して欲しい、とのこと。封筒の中には、現金10万円も同封されていた。行動派のキミとしては、やるっきゃない。

といったわけで、菊奈の通う学校「白薔薇女子短期大学」や、彼女の住む女子寮に潜入して、極秘に調査を進めていくのだ！



①女子寮そばの電柱に、掃除夫募集の張紙が。こいつはラッキー！



エルフ
☎03-323-9601

媒体	CD-ROM
対応機種	M32専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6,800円

スケベなだけじゃないもん♥ ストーリーだって楽しませます

さて、禁断の女子寮に潜入したら、あとはエッチのしまくりでいい、と思ったら大まちがいだ。

女子寮に住んでいる女のコたちは、いつもいつも超カワいい。しかし、調査を進めていくにつれて、彼女たちは超セクシーに変貌していく……。



②長い調査の末、やっと菊奈に会ったが、この変わりようはいったい……。その原因は



③依頼人にもらった菊奈の写真、うふな表情が、なかなかグット



④硬派な女のコたけど、部屋にトイレスレーブアート



⑤お嬢さまといつても、なかには

「ういう女のコもいるわけ……

お風呂場で…♥
湯気のなかに、ほんやり浮かぶ、セクシーな肢体。お風呂場でののぞきってのも、おつなもんだ……。



⑥トイレで…♥
のぞきの快感って、女のコにはわからないだろうなあ。このスリルと期待感、男でよかったと思っちゃう……。



まさにレモンちっくWORLD♥

※画面は開発中のものです

エルフ

育ちのよい女子大生がてんこもり！

「白薔薇女子短期大学」は、有名なお嬢さま学校。その女子寮といえば、男ならば想像しただけでも興奮がおさまらないだろう。キミはこの建物に掃除夫として潜入し、後藤菊奈の調査を進めていくのだ。



①こういう、優等生っぽい女のコの乱れた姿を想像すると、興奮する

筋金りのお嬢さま。男としては、一度いいからお相手して欲しいね



②カリifornia出身の健康的なお色気がナイス！

106

初夏号をさりげなくアタック!

ディスクステーション・ファン

DS fan

発売中
コンパイル
☎ 082-263-6165



● 「スーパーコックス」の ● イントロをアタック!

このゲームは『真・魔王ゴルベリアス』のパロディ版として制作されている。シナリオを書き換えて、キャラクタやマップなどを魔法にかけて大きく変身させたのだ。パロディ版のいいところは肩をはらずにプレイできるということ。この『スーパーコックス』もなんとなく余裕で遊べるところが楽しい。しかもほかに3枚のディスクがついて4枚組のお得企画なのだ。

さて内容のほうは、主人公ケレシスが美しいリーナと結婚するため、つらい修行へ出かけて無事戻ってくる、というRPGもの。洋風料理屋で働いていたケレシスは、ふとしたことから料理長の一人娘リーナと恋に落ちてしまう。20才になるまでによい腕前になっていたので、愛するリーナと独立して店を持ちたいと願っていた。が、世間はそんなに甘くない。料理長は、2人に結婚を許してほしいのなら、ケレシス1人でキッチンランドへ修行に行くことを

条件とした。聞くところによると、キッチンランドとは恐ろしく、途中で狂い死にした人が何人もいるという。

最初に持っている武器はフライパンだけ。さきざきで塩コショーや包丁などを手に入れていく。キッチンランドは全部で5つのパートに分かれている。入口、洋食の国、和食の国、中華の国、お菓子の国構成になっている。エンディングは3つ。ケレシスの店がレストラン、小料理屋、中華料理屋になっていて、それハッピーエンドだ。つらい修行は早くすませて、リーナとお店を持ちたい！

というわけで、今回はほんの入口のところのマップを紹介しようと思う。真ゴルベと同じようにウロウロ歩きまわって敵を倒し、隠れたドアを探してアイテムや情報を手に入れ、横スクロールの面の最後のボスを倒すのが基本だ。右のマップではそのドアの位置をチェック。左上の旗が横スクロール面の入口だ。

ディスクステーション初夏号の真ゴルベのパロディ版こと『スーパーコックス』は、コンパイルならではの愉快な味ついで、原作以上においしく仕上がった。今回は特別にそのほんの入口部分をアタックしてみようと思う。

媒体	MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,800円

map
1

マップ
その1

キッチンランドの入口の最初の面。
カギを探し、左上の旗から横スクロール面へ。★はドアの出現位置。

①渡れないと
思っていたら
橋が出現！



map
2

マップ
その2

ドアが出現した
のではばやく進入

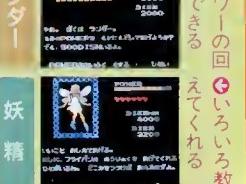


登場人物

リーナと
ケレシス



見つけたドアの中に入ると、いろんな人がアイテムや情報をくれる。ただし、いくらか取られるけどね。



②ハニーの回
③いろいろ教
えてくれる



● そのほかに、おまけも ● どっちやりあるのだ

初夏号は上で紹介した「スーパーコックス」のディスクのほかに、各ソフトハウスのデモのディスクもついてくる。まずBIT²

コンパイル BIT² ポーステック

1枚、最後にアートギャラリー特集と読者投稿第2弾で1枚、合計で4枚のディスクステーションだ。このままでいくと秋号は5枚組になったりするかもしれない。そんなことを考えつつ、また来月！

④「秘録 首斬り館」のデモは大迫力のまるまるディスク1枚分！



⑤今月号のMファンでも紹介の『ファンタジーIII』

M·E·AN ストリーリーテリングアカデミー

第2回

見たいゲーム・買いたいゲーム・よかったゲーム

by 飯島健男



連載第2回目の今回も、先月にひきつづき毎月のアンケート調査からデータをみてみよう。4月号の集計から、どんなゲームが注目されているかを探ってみた。

まず、特集してほしいゲームのデータだが、1位はダントツで『信長の野望(戦国群雄伝)』(以下信長・戦と略す)である。2位以下はダンゴ状態で、あまり差はない。1位と2位の差が20%近くなのに対して2位と10位の差はわずか3%である。こうしてみるともはや『信長・戦』は別格的存在だ。

だが、購入意向ゲームと見比べると、『信長・戦』は同じ1位は1位なのだが、特集してほしいゲームの結果ほど猛威をふるっていない。2位との差はわずか4%。特集希望と購入意向のグラフを見比べると、かならずしも同じゲームが同様に並んで

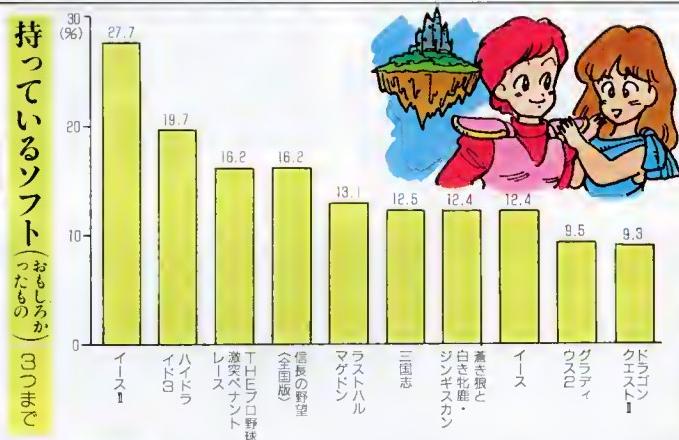
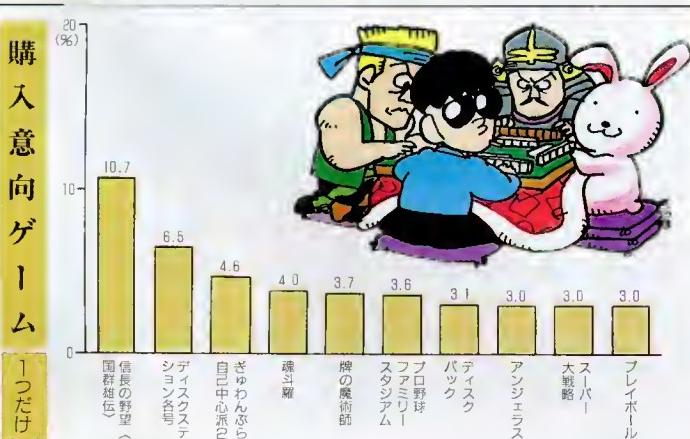
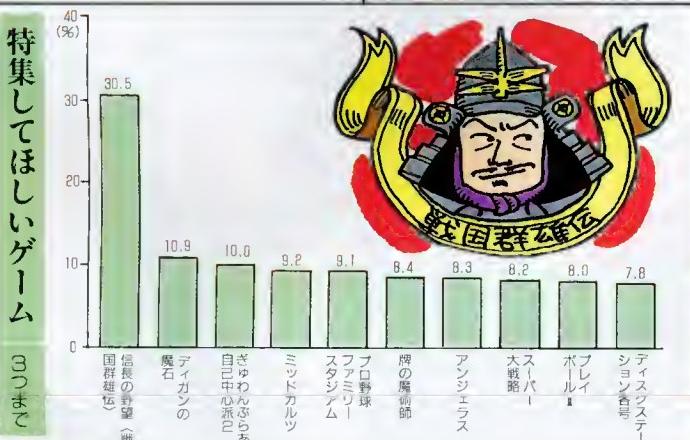
いないことがわかる。結果は一致していないということだ。特集希望で2位の『ディガンの魔石』や4位の『ミッドガルツ』が購入意向でベストテン圏外だし、特集希望の圏外の『魂斗羅』や『ディスクパック』が購入意向でそれぞれ4位と7位に入っている。これがどういった傾向を示しているか考えてみよう。

特集希望で上位の『ディガンの魔石』や『ミッドガルツ』は、続編やシリーズものではない、いわば内容やシステムに予測のつかない初めてのものだ。それに変わってランクインした『魂斗羅』はアーケード版の移植、『ディスクパック』はすでに発売になっているゲームのおいしい部分を集めたものと、なんなく中身の予測がつくものだ。ようするに特集希望に名をつらねているのはどんな内容が知りたい、どんなもののが興味があるゲームといったところだろう。購入意向のほうはそう考えると、続編やシ

リーズものや、ある程度内容のわかる安心ゲームが多い。これは、特集希望では10位だが購入意向では2位の『ディスクステーション』にも同じことがいえるだろう。まあ、特集希望、購入意向ともにランクインしたものが大人気ゲームということかな。

おもしろかったソフトのデータに目をむけてみよう。ここでベストテンは、やはり長く遊べるゲームが多いようだ。短時間で終わってしまうものは、損した気分だし、すぐあきるような内容もよくない。

さて、ここで視点を変えてみよう。このベストテンの10本中日本までが続編、もしくはシリーズものの点に注目すると、『イース』はI、IIとも入っている。さすが根強い人気をもったゲームである。人気があれば続編が作られ、続編は前作をさらにおもしろく改良するわけだから、より一層楽しめるということなのだろう。



さて、今回注目したゲームたち、みんなもいずれ手にいどこに気を配ってゲームを手に入れているのか、という点を探ってみたい。アンケートは76ページの読者アンケートで実施している。興味のある人はぜひみてみよう。結果は8月号で。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間／3月15日から4月14日まで

4月からソフトにも消費税がかかつてしまつた。ショップでは売れ行きも停滞ぎみ。でもおもしろいソフトは買わなければいけないよね！

注意// 記号が変わりました。

無印はMSX2+のソフトです。+はMSX2+専用、●はMSX・MSX2+のソフトです。○はMSX2か2+、◎はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。□はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

3月

18日 ●ディスクパック(D)/バナソフトセンター/2,980円□
楽しい企画がぎっしりディスクにつ
まったディスクマガジンなのだ。
T&E特集ということで、「レイドッ
ク2」のパロディ版「あーぱーみやあ
どっく」が楽しい。



21日 マラヤの秘宝(R)/ボニーキャニオン/5,800円
伝説の秘宝を求めて探検をくりひろ
げるアクションアドベンチャー。山
地やジャングル、川など、全6ステ
ージをクリアするにはそれなりのテ
クニックも要求されるぞ。
热血柔道(R)/ボニーキャニオン/6,800円
パソコンゲームにはめずらしい本格
柔道ゲームだ。道場の入門からはじ
まり、最後はオリンピックまで。技
の数も豊富で、技をかけあうタイミ
ングが勝負。めざせ柔道世界一！



24日 時空の花嫁(D)/工画堂スタジオ/7,800円□
恋人が、謎の男に16世紀へタイムマシンで連れられた。
犯人は誰なのか？ キミも過去へとタイムトリップ！
28日 パックマニア(D)/ナムコ/6,800円□
なつかしい『パックマン』の3D版。ひたすら口をパクパク
する主人公も敵もぜんぶかわいいアクションゲーム。

4月

6日 天九牌(D)/スタジオバンサー/6,800円
ドミノみたいな天九牌を使ってちょっとしたパクチのまね
ごと。大人も子供も、みんなで楽しめるゲームだ。

8日 ●ディスクステーション4号(D)/コンパイル/1,980円□
おなじみDOSの4号目。新顔のソフトハウスも参加してよ
り楽しい。なつかしい『EGGY』なんてゲームも……。

10日 モンモンモンスター(Р)/ホット・ビィ/6,800円□
いつもは怪物役のフランケンが正義の使者となって、悪の
怪物メガルドと戦うキレイな画面のアクションゲーム。

11日 はっっちゃけあやよさん(D)/ハード/3,800円
とってもエッチな鑑賞用ソフト。とい
ても、ただグラフィックが表示されるだ
けなく、ストーリーも用意され、アニ
メーション処理もたっぷり。



13日 釣りキチ三平 釣り仙人編(Р)/ピクター音楽産業/8,200円
漫画でおなじみ、釣りキチ三平のゲームシリーズ第2弾。
今回は釣り仙人に挑戦。バシバシ大物を釣り上げろ！

14日 幽霊君(Р)/システムサコム/6,800円
発売がおくれてしまい、やっと
登場のコミカルアクション。主
人公の幽霊君をあやつり、後ろ
向きに体当たりする必殺技「ハ
ックアタック」を駆使し、えんま
様めざし、地獄をつき進め！



ソフトなんでもベスト10

ソフトなんでもベスト10と名
づけた以上、いろんなベスト10
をやっていかなければならない。
J&P渋谷店の売り上げベスト
10はいつもどおりの連載だけ
、ほかにもかわったベスト10をや
っていかないと。というわけで、
今回はうちわネタでもうしわけ
ないけど、編集部員に聞いて集
計したMSXのソフトベスト10
を出してみた。それぞれに自分
の好きなゲームをならべている
ので票はわれたけど、いろんな
ソフトを見ている連中のおすす

めソフトだ。MSXソフトの強
者がそろっているはず。むかし
のゲームも顔を出しているので、
新作ばかりじゃなくたまにはこ
んなソフトで遊んでみては？
『ピンポン』が2位なのはMSX・
FANならでは。

こんなベスト10を集計してほ
しいなんてリクエストがあった
らハガキで送ってね。ユニーク
なアイデアを待っています。あて
先は、〒105東京都港区新橋4-
10-7 TIM MSX・FAN編
集部 ベスト10係まで。

編集部が選んだ おすすめベスト10

順位	ソ フ ト 名
1	THE プロ野球激突ヘンタトレース
2	コナミのピンポン
3	グラディウス
3	テトリス
5	セビウス ファードラウト伝説
5	ウルティマIV
7	クリムゾン
7	マスター・オブ・モンスターズ
7	ディスクパック
7	ザナドウ

①どのソフトも僅差の順位 新旧
入りみだれたベスト10となった
コナミは強い。(編集部内調べ)

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソ フ ト 名
1	1	ディスクステーション春号
2	3	スーパー大戦略
3	2	セビウス ファードラウト伝説
4	—	リターン・オブ・イシター
5	—	パックマニア
6	—	時空の花嫁
7	6	ウィザードリィ
8	7	POWERFULまあじょん2
9	8	テトリス
10	—	三国志

②DS強し イシターの4位は健
闘。少しづつ顔ぶれもかわってき
たようだ(4月15日調べ)

協力：サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

新作ソフト紹介 COMING SOON

本誌4月号のアンケート調べて、なんとこの欄外コーナーの欄外で紹介しただけの『信長の野望 戦国群雄伝』が特集希望1位、購入意向1位とものすごい人気ぶり。先月「画面がな

くても～」で紹介したけれど、今月はスペシャル企画としてふたたびPC88版で紹介。期待の『激ペナ2』も少し姿を現した。またまた、アンケートが楽しみ、楽しみ……ムフ。

※画面はすべて開発中のものです。

THE プロ野球 激突ペナントレース2

■コナミ ■03-264-5678 ■7月発売予定

貴重な写真をご覧あれ!

欄外コーナー「お話だけでもいいですか?」あとを追いつづけていた『激ペナ2』について姿を現した。

本誌のコーナー「ゲーム十字軍」内ではちょうど激ペナ大会がもり上がりつつあるなか、コナミからついに『激ペナ2』の情報がとどいた。下の貴重な写真を見てほしい。なんて書いても画面は従来の『激ペナ』とほとんど

変わらない。『激ペナ2』は見た目じゃなく中身で勝負というしろもの。2になって変わったあたりなどを中心に、そのスゴさを紹介しよう。

●基本的には従来どおり

ゲームの基本的な部分は、従来の『激ペナ』と同じ。1人プレイ、2人対戦プレイ、ペナントレースモード、ウォッチモード、チームエディットと楽しさは変わらない。

わらな。

●ニューデータで新しい楽しさ

あらかじめ用意されているチームデータも一新。しかも、ペナントレース中はデータが更新され、選手が成長するのだ。

●真っ暗な画面はもうない!

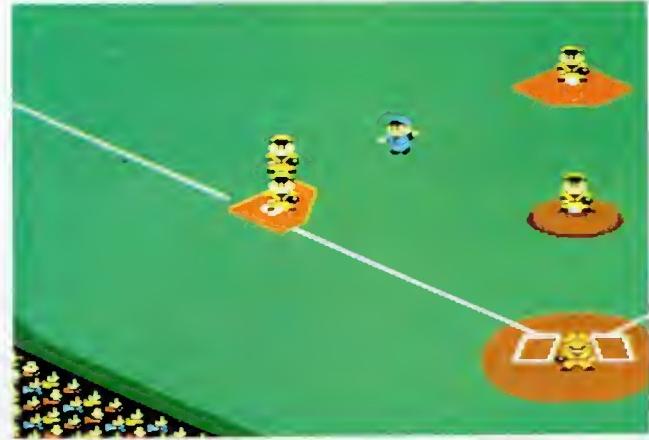
『激ペナ』の欠点として、1部から指摘を受けていたのが、打球が飛んだときの画面切り換え。画面が真っ暗になってしまったりだ。守備側としても打球の方向が読みにくいし、

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	野球

熱戦をくりひろげている最中にはちょっと冷めてしまう一瞬でもあった。ところが、2になつて大きく変わった部分というのがこのへんなのだ。打球が飛ぶと、あつという間に画面が変わり、そのまま打球とともに画面がスルスルとスクロールしていくというわけ。それも、2+じゃなくMSX2で実現しているあたり、さすがコナミさんという感じ。やっぱり、夏の『激ペナ2』には期待!



①一見、というよりは画面の構成自体は『激ペナ』と変わっていないようだ。ただ、ボールが飛んだときにはスクロールのお楽しみが……



②チームデータも新しいものか入っているそうだ。MSX2で斜めスクロールもしてくれるし、いうことなしの野球ゲームになりそう

お話だけでもいいですか?

{クリムゾンの続編が登場}スキャップラストからの新作情報。以前発売になって大好評だったRPG『クリムゾン』の続編が移植されることになった。PC88版でもなかなか好評のゲームなので、期待の1本となることうけあい。やっと予定が決まったばかりなので、発売はもう少し先になる。こういうソフトにははやく出てきてほしいよね!

マイト・アンド・マジック2

■スタークラフト ■☎03-988-2988 ■5月上旬発売予定

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

本格派RPGの貫禄を見せつける

『マイト・アンド・マジック』といえば本格派のRPG。ただ、その難易度の高さからクリアがすごく難しく、マニア向けといった感じのゲームだった。今度は、難易度も少し下げ、グラフィックもさらにキレイに、飽きさせないような工夫も加えて、続編『マイト・アンド・マジック2』が登場。

ゲームのほうはパーティ形式のRPGであることには変わりなし。パーティは6人のキャラクターと日当で雇うことのできるハイアリング2人の最大8人。最終目的は、前作同様、やっぱりわからない。冒険の旅を続け

るうちに出てくる小さな目的から少しずつ達成していくと徐々にわかるという楽しみ。「マイト・アンド~」といえば、その世界の広さが有名なところだが、今回も16×16画面のマップ、約60枚ほどを歩きつくさなければならないという。美しい風景だけでなく、凍てつく寒さのツンドラ地帯なども旅しなければいけないので。

前作をプレイした人にはうれしいプレゼント。前作からキャラクターを呼び出すことも可能なのだ。前作ほどレベル上げも難しくないし、たいへんではあるけど誰でも楽しめるゲームだ。



グラフィックもいちだんとキレイになつて、画面も見やすい感じだ

M&M2の世界の全
体マップ
きれい

カオスエンジェルス

■アスキー ■☎03-486-8080 ■5月19日発売予定

敵はかわいい女の子。でも油断は禁物

老人からもらった地図とカギをにぎりしめ、老人にいわれたとおりキミは謎の塔へと冒険の旅に出かけた。この塔の最上階にたどり着いた者は、色と欲のすべてを手に入れることができるという。スケベなことを期待

しつつ塔の中を冒険するのだ。3D表示のロールプレイングゲームで、ゲームは、一見まじめな本格派RPG。塔内は複雑なダンジョンになっていて、謎もたくさん用意されている。ただし、塔の中に現れる敵はすべ



壁にもヒントがあるから女の子だけじゃなくそっちにも主目



敵が出てきて戦闘開始。敵はみんな女の子で、戦闘も楽しい

て女の子。そして、この敵を倒すと、その後にはお楽しみがひかえているというのだから、Hなキミにはたまらない。

さあ、下心たっぷりと塔の最上階をめざし戦うのだ。



こんなかわいいの
に敵だなんて……



イタリティがないと逃げられちゃうの
女の子を倒すとお楽しみが……でもバ

お話し
だけでも
いいですか?

〈ナムコからカーレースというと?〉ナムコからの情報。春休みに行われた松下電器のイベント「MSXスプリングツアーアー'89」を行った人ならちょっと知ってるかもしれないけど、ナムコがカーレースゲームを1本予定しているらしい。ナムコからの話だと、画面が已分割されているとか、なんとか……。まだ未定なので、どうなるかわからないけどね。

ハイディフォス

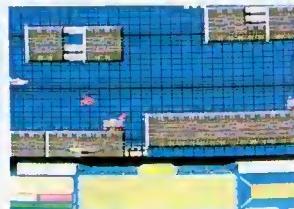
■ヘルツ ■03-371-3012 ■7月1日発売予定

迫力満点のシューイングを楽しむ

ゲームの舞台となるエリダヌス星系の太陽「タウ I」で、黒点の異常増殖が観測されていた。エリダヌス星系の惑星「Tiar」では、気象や重力のバランスまでくずれ、危機をむかえていた。黒点異常増殖の対策も実行されたが、その異変に乗じて侵略者

の魔の手も……。惑星を襲う侵略者たちを倒し、平和を取りもどすのだ。

というわけで、キミは侵略者を倒すため勇敢に戦うのだ。ゲームは横スクロールのシューイングゲーム。自機は、戦闘機や爆撃機、潜航艇など、5タイ



①横スクロールの激しいシューイングゲームなのだ



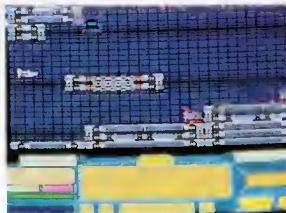
②背景もこのほか海や大気圏外など変化に富んでいて楽しめる

ブ用意されている。ゲーム途中に出てくる補給ベースで、燃料補給、機体の修復、装備の交換などとともに乗り換えが可能になっている。舞台も深海から大気圏外まで、バリエーションに富んだゲームが楽しめる。緊迫したストーリーと敵の激しい攻撃で、息つく間もなくつぎからつぎへとクリアしていくのだ。

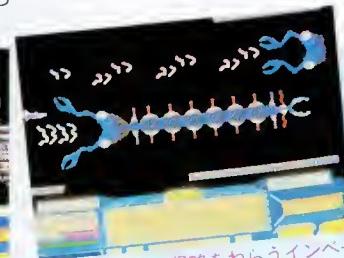


③自機は全部で5タイプ用意されている。地形によって変更しよう

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	シューイング



④ステーションの途中にはいろいろなアイテムが用意されている



⑤なみいる敵、侵略をねらうインベーダーをけちらして平和を取りもどせ

ガンシップ

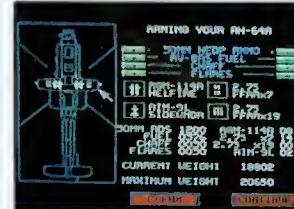
■マイクロプローズジャパン ■0423-33-7781 ■6月発売予定

ヘリコプターを自由自在にあやつる

飛行機のシミュレーションゲームというの、考えただけでもいくつか頭に浮かぶが、めずらしくヘリコプターのシミュレーションの登場だ。

このソフトがシミュレートしているのは、マクダナル・ダグラ

ス A H-64A アパッチという戦闘ヘリコプター。3D表示の画面がヘリコプターの動きなど、リアルに再現してくれる。飛行機などのシミュレータと大きくちがうのは、空中でそのまま待機できる(ホバリング)あたり。



①武器の選択。データもなにもかも本格的で、気分をもり上ける



②キミかあやつるのはヘリコptaーなかなかかっこいい

このソフトはヘリコプターの操縦感覚を忠実にシミュレートするとともに、戦闘のシミュレーションでもある。訓練にはじまり、アジア、中東、西ヨーロッパなど、世界へと進出して、あたえられるさまざまな任務を遂行していくのだ。搭載武器の選択や、ダメージ状況を知らせる画面、コクピットの計器類など、武器の性能からなにまで、実際の軍事データをもとに作られた正真正銘の本格派だ。フライトシミュレーターが好きなキミにはたまらない。



③キミにあたえられる任務はたくさんある。世界で活躍するのだ

④画面は3D表示。ヘリコptaーならではのホバリングがいい

お話し
だけでも
いいですか?

(T&Eソフトからシューイングだ) T&Eソフトから夏にシューイングゲームが出るという情報が入った。新作発売予定表にもあるけど、その名も『アンデッドライン』。T&Eソフトの吉川さんがいには「単なるシューイングゲームではないですよムフフ」と自信ありげなようす。来月号で画面を載せるという約束になったので待っててね。吉川さん約束ですよ!

ホワッツマイケル

■マイクロキャビン ■☎0593-51-6482 ■5月21日発売予定

うーん、マイケルがかわいくて……

漫画でも、TVアニメでもおなじみの猫のマイケルが、ゲーム中のすみすみまで活躍するコミカルアドベンチャー。

マイケルが奥さんのポップと、最近は猫の誘拐事件が多いなどと話していた直後、マイケルがちょっと外に出かけている間に、ポップが何者かにさらわれてしまったらしい。そして、マイケルのポップ探しはじまるのだった……。

コマンド選択式の楽しいアドベンチャー。原作に忠実なグラフィックも手伝って、主人公のマイケルがとにかくかわいい。画面の左側には、ほとんどいつ

もマイケルの顔(表情)が表示されていて、会話や行動、相手の対応などで、アニメーション処理による豊かな表情が楽しめるというわけだ。このグラフィックがなかなかよくできている、ついで本題の「ポップ探し」のほうがおろそかになりがち。登場人物も、原作を知っている人ならおなじみのキャラクタばかり。ゲームをしながら「ホワッツマイケル」という漫画の世界に入りこんでしまったような錯覚に陥る楽しさだ。

おっと、また本題を忘れかけている。数々の事件を解決してポップを探し出すのだ！



①デモでカニに手をはさまれるドジなマイケル でもかわいい



②このときはまだホッコはいた 平和だニャー、なんてね



③猫の誘拐が多いって？ ポップとお話し中おどろくマイケル(画面左)



④外でもいろいろな事件が起きる でも楽しいから難なくクリア

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑤

■テクノポリスソフト ■☎03-432-4471 ■5月26日発売予定

おなじみのファンダムをたっぷりと

本誌の人気連載コーナー「ファンダム」に掲載された投稿プログラムを、50本まとめて楽しめるファンダムライブラリーの第5弾がディスクで登場。

このシリーズの売りである、リストが見られる、改造ができるなど、BASICプログラムな

らではの楽しみ方もたくさん考えられる。しかも投稿プログラムといえども50本ものソフトがいっぺんに楽しめてしまうお得なソフトというわけだ。今回は、ファンダムではもう有名な米屋のチャチャチャ作「激走レーシング」や、Beta.K作「ゴルディ

ア」などを収録。「ゴルディア」は第2回プログラムコンテスト・Mファン大賞受賞作品というしろもの。そのほか、1画面タイプのお手軽ゲームなどたっぷり楽しめる。



これが有名な米チャの「激走レーシング」 カーブでは車を中心で画面がまわる



①こんな手頃な！ 画面もけっこう楽しく遊べたりするのだ



②Mファン大賞を受賞した「GOLDI」。ブロックくずしみたい

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー

お話しだけでもいいですか？

（ソフトの発売についておわび）以前、本誌'88年11月号のオンセールのコーナーで、ポブコムソフトの「ダ・ビンチ」が発売になったとなっていましたがまちがいました。「ダ・ビンチ」の発売は5月以降になるそうです。すいませんでした。それと、松下の「ワープロカードリッジ」は、正確な発売日は確認できなかったのですが、8月中旬ごろには発売になっているそうです。

スペシャル企画 第1弾

MSXの画面がなくても

COMING SOON

信長の野望 戦国群雄伝

光栄シミュレーションの集大成

「戦国群雄伝」には、2つのシナリオが用意されている。1つは「群雄割拠」。スタート年代1560年。戦国時代の黄金期で、信長はやっと尾張1国を統一したところからはじまる。2つ目は「信長の野望」。スタート年代1582年。信長はすでに中央をおさえ強大な勢力となっている。初心者には前者、慣れた人なら後者をおすすめする。

『全国版』同様、とうぜんゲームの目的は全国統一。ただし舞台となるのは関東より西(関東の一部を含む)の38か国となっている。ほかに大きく変わった点



舞台は関東より西。38か国しかないけど難易度は高くなっている

として、コマンド入力の際の行動力システムがある。今回から1人のプレイヤーが一度に、回数の制限なく複数のコマンドを実行できるようになっている。ただしコマンドを実行するには、コマンドによって決まった行動力が必要となるため、この行動力の残りが足りなければ実行は不可能となる。

このコマンドも自ら兵士を動かすのではなく、大名ごとに何人かの武将がいて、各武将へ命令するというしくみだ。また、方が一、キミの選んだ大名が死亡することがあっても、領地と家



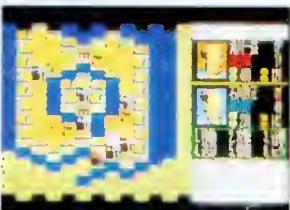
コマンドは武将に命令。武将の名前の右側が行動力の数値

たった2行の欄外で、ものすごい人気を勝ち取った『信長の野望 戦国群雄伝』。今回はスペシャル企画として、ゲームシステムをPC 88版で紹介！



HEX戦のときには昼夜の区別が。夜は視界がきかない

臣が残されていれば、「ジンギスカン」のように、手持ちの武将から後継者を選びゲームを続けられる。ただし、2回まで。また『三国志』に見られた人材登用も



籠城戦もなかなか楽しい。城をめぐって攻防戦をくりひろける

取り入れられた。HEX戦も、昼夜の区別があり、夜は視界が限られたり(野戦時)、籠城戦も可能になり、城をめぐる攻防も楽しめるようになった。

ムの集大成という感じに要素がつまっている

ムの集大成といふ感じに要素がつまっている



妖怪変紀行 の発売無期延期は人気があつただけにくやまれる

発売がおくれるのはあたりまえのようになってきたが、やっぱりユーザーとしては期待を裏切られたようでもういい。こういうフォローは欄外でこまめに知らせるので注意して見ててね。

特別フォロー 無期延期のソフトたち

とうぜんのフォローであるが、ここ数か月、発売が無期延期になってしまったソフトたちがかなりある。新作発売予定表からはずれてしまったあのソフトはどこにいったのか？ ここで、いっせいにそれらのソフトをまとめてみようと思う。

最近になって、新作発売予定表からはずれたものだけをざー

っと書きだしてみると、●妖怪変紀行(ブレイン・グレイ)●プレイボール2(ソニー)●クレイジークライマー(日本物産)●ガルフォース～虹の彼方に～(スキップトラスト)●スターダストハイスクール(データウエスト)●シャーロックホームズ(パック・イン・ビデオ)●東方見文録(ナツメ)●首都奪回(エ

AP)●名監督(JDS)●アメリカンフットボール(ビングソフト)●東京終末戦争(テクノポリスソフト)●いつみセンセーション(テクトハウス)●水原まさき画集(テクトハウス)と、これだけで13本にものぼっている。以上のソフトは、今のところ発売はまずないようだ。「妖怪変紀行」や「プレイボール2」の発売無期延期はまだ記憶に新しいところで、残念なソフトでもある。

このほかに、発売がおくれているソフトもいくつかある。パソコンソフトが出なかったり、

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

■ソフトと本

* 媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体) / メーカー名 / 予定価格
5月 8日	●ディスクステーション初夏号(D)/コンパイル/4,980円 秘録 首斬り館(D)/BIT ² /8,800円
10日	KUMIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/7,800円
上旬	NORIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/7,800円
上旬	KYOKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/7,800円
上旬	リップスティックADV(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/6,800円
上旬	◆ミッドガルツ(D)/ウルフチーム/12,800円
上旬	マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円
12日	スーパー大戦略(D)/マイクロキャビン/価格未定
15日	韋駄天いかせ男 人生の意味(D)/ファミリーソフト/6,800円
15日	韋駄天いかせ男 戦後編(D)/ファミリーソフト/6,800円
19日	カオスエンジェルス(D)/アスキー/7,800円
20日	バピットショウ(D)/グレイイト/4,000円
中旬	シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円
中旬	ポッキー(D)/ポニーテールソフト/6,800円
中旬	ホワッツマイケル(D)/マイクロキャビン/7,800円
21日	ファンタジーゾーンⅡ(R)/ポニーキャニオン/5,800円
26日	MSXプログラムコレクション50本ファンタムライブラリー(D: 徳間書店 390円(税込み))
26日	●MSXプログラムコレクション50本ファンタムライブラリー(D: 徳間書店 4,800円)
26日	魂斗羅(R)/コナミ/5,800円
30日	FM音楽館(本) 徳間書店 1,300円(税込み)
下旬	田代まさしのプリンセスかいっぱい(D)/ハル研究所/6,800円
下旬	ザ・ゴルフ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
下旬	死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/9,800円
下旬	ミッドガルツSIDEA(D)/ウルフチーム/8,800円
?	テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
?	ワークスGT(仮称)(D)/BIT ² /価格未定
?	アンジェラス(D)/エニックス/8,200円

発売予定日	タイトル(媒体) / メーカー名 / 予定価格
7月 1日	ハイディフォス(D)/ヘルツ/7,800円
8日	MSX・FAN8月号(本) 徳間書店 価格未定
8日	●ディスクステーション夏休み号(D)/コンパイル/価格未定
20日	トワイライトゾーンⅢ(D)/グレイイト/7,800円
21日	アークティック(R)/ポニーキャニオン/5,800円
22日	ヴァリスⅡ(D)/株日本テレネット/8,800円
下旬	ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円
?	アンデッド・ライン(D)/T&Eソフト/価格未定
?	ロードス島戦記(D)/ハミングバード/9,800円
?	THEプロ野球激突ペナントレース2(R)/コナミ/価格未定

8月以降発売日未定

エストラント物語(D)/イーストキューブ/価格未定
ガウディ(D)/ウルフチーム/価格未定
ガールズバラダイス(D)/グレイイト/7,800円
信長の野望 戦国群雄伝(媒体未定)/光栄/価格未定
水滸伝(媒体未定)/光栄/価格未定
シャティ(D)/システムサコム/8,800円
白と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
クリムゾンⅡ(D)/スキャップトラスト/価格未定
ローグ・アライアンス(D)/スタークラフト/9,800円
メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
ゾイド2(R)/東芝EMI/価格未定
センターコート(D)/ナムコ/価格未定
私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
内山亞紀の超番外編(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
制服図鑑ユーズコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
蝶類図鑑Ⅰ(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
テラクレスタ(R)/日本物産/7,800円
シルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/価格未定
エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
美少女コントロール(D)/ハード/6,800円
殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/7,800円
ウルティマⅣ(D)/ポニーキャニオン/価格未定
JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
D.C.コネクション(D)/リバーヒルソフト/9,800円
神の聖都(D)/スタジオパンサー/9,800円
パイレーツ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
サイレントサービス(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
まじやべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
ときめきセシリ(D)/テクノポリスソフト/価格未定

6月 8日	MSX・FAN7月号(本) 徳間書店 390円(税込み)
8日	●ディスクステーション5号(D)/コンパイル/1,980円
10日	めいすく君(D)/株日本テレネット/5,800円
10日	ファンタジーⅡ(D)/ボーステック/9,800円
下旬	アグニの石(D)/ハミングバード/6,800円
下旬	◆プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円
下旬	ガルフストリーム(D)/ザイン・ソフト/8,800円
下旬	銀河(D)/システムソフト/価格未定
?	T8Eマジン ディスクスペシャル2(D:タケルでのみ販売)/T&Eソフト/価格未定
?	ミッドガルツSIDEB(D)/ウルフチーム/8,800円
?	雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
?	●ワンターボーイⅡ(R)/日本デクスター/7,800円
?	ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定

この情報は4月21日現在のものです。



開場まえのスタジオアルタ 中央ではミニ4駆コースの調整の真っ最中

こここのところ夏、冬、そして今回の春と意欲的に開かれているMSXの全国縦断イベント。編集部の副編集員も、ステージに出演することになり、初日(3月21日)の札幌に徹夜明けの体を押して出かけ、その翌日からミニ4駆にとりつかれてしまった。ただでさえギラギラした目を皿

のようにしながら、買ってきたミニ4駆を一心不乱に調整してばかりいる。

今回のイベントの目玉だったミニ4駆大会の大盛況、大混乱ぶりをまのあたりにして、流行に敏感な少年少女は、ミニ4駆に目覚めてしまったらしい。各会場で最後におこなわれるMSX



ミニ4駆大会風景 公認タ
イムをはかつてくれる



写真上=Mファンのステージステー
ジの上でDS用ゲームのテストフレ
イムを真ると手が上がる上がる 写真
左一右端が副編集員少年S DSのMファ
ンカゼなどはみんないつのシワザだ
乱がなくてわたしは残念でした。

で、3月26日の東京・新宿スタジオアルタでおこなわれたイベントを取材することにした。開場の2時間まえに現場を直撃してみたが、FFB32ページに書いてある事情のためか、思ったより静かなムードだった。

朝日時から開場を待つて礼儀正しくならんでいた神奈川県の中学2年生に話をきくと、「妖怪変紀行が出ないってホント?」なんて逆にきかれてしまった。

10時半の開場と同時に会場はいっぱい。入りきれない人もいたし、ステージは人だかりで盛況だったけど、期待していた混

ちなみに、ミニ4駆JAPAN・GPの結果を発表しておこう。1位は1秒47の記録を持つゲームアーツ、以下パナソニック、T&Eソフト、MSXマガジン、ナムコ、エコー企画(イベント事務局)、コナミとMファンは同率7位、続いて、コンパイル、マイクロキャビン、システムソフト、ダイイチ(広島会場のショップ)の順。Mマガに負けたためか、以後、編集部ではミニ4駆の話題はご法度。副編集員は、現在では、まじめに仕事を打ちこんでいます。

EDITORIAL WEATHER

春の選抜が閉

幕した。もちろん、激ペナ大会の話である。この大会を運営するために十字軍スタッフのほぼ全員が何日も何日も徹夜した。まず782チームの整理をするだけでもたいへんだった。チーム名、作者名、

住所などをデータベース化したうえで各県ごとにトーナメント表を作り、それに従って700試合以上のゲームを5台のMSXでおこなった。これで十字軍スタッフのほぼ全員が1週間近く徹夜したのだ。選抜チームが戦う全国大会のほうは、全試合をビデオテープに收め、

試合経過をメモしながら1台のMSX2でやったため、丸3日。最近入ったばかりの新人十字軍スタッフが「激ペナの画面を見ていると頭がキリキリ痛んでくる」と、ほかのゲームで遊んで頭を和させながら作業を続けていく姿が印象的だった。

次号7月号は うつとうしい梅雨のなかでも Mファンだけは晴れた気分で 6月8日発売!

■PUBLISHER=山下辰巳、〈編集〉徳間書店インター・メディア株式会社 ■EDITDR=高橋成年 ■EDITDR IN CHIEF=北根紀子 ■SENRID CDNTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITDR=渋谷隆 ■EDITDR STAFF=加藤久人+上村治彦+永吉敏男 ■ASSISTANT EDITDRS=太田雅季+金子謹子+川尻淳史+神保郁雄+高田陽+引田伸一+福成雅英+藤本勝己+松村賀司+諸橋康一+渡辺陽子 ■STAFF PHOTODGRAPHER=浜野忠夫 ■CDNTRIBUTORS=田嶋由紀+諫訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦+星野博和(制作) ■ART DIRECTDR & CDVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+今野文恵+柳沼健+小松雅彦+奥川奈津子+福田克徳+荒井智広+佐藤基樹+デザイナ(釜田泰行+柳井孝之)+鈴木潤+井沢俊二+高田亜季 ■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフー+野見山つむじ+市川誠+尾台誠+成田保宏 ■CDVER ARTISTS=中野カンフー+椿嘉光 ■CDVER PHOTODGRAPHERS=矢野修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせく村山成幸+株式会社ワードボック(筒井雅浩、石塚壯一、崎山裕子、野ヶ峯千尋、矢沢妙子、佐々木のり子、平間順子、兼木久枝、姫野典子、佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

AD INDEX

アスキー	117
ゲームアーツ	82
コナミ	118、表3
コンパイル	80、81
ソニー	表2、3
T & E ソフト	4
電子技術教育協会	45
徳間書店	75、89
株日本テレネット	83
東京カルチャーセンター	87
BIT ²	78、79
ポースティック	88
ポニーキャニオン	86
マイクロキャビン	84、85
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	77

可能性を標準装備。

夢がひろがる。
僕がひろがる。
MSX



「僕はクリエイターだ」

驚異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラー「MSXベーしゅく」がMSX2+対応になって新登場。15~20倍という実行速度はそのままで、MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやすいマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっそう使いやすくなりました。

「僕はプログラマーだ」

日本語MSX DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持つていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。日本語MSX DOS2はMSXに新しい環境を提供します。

「僕はネットワーカーだ」

一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの世界は広がります。MSX TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフトウェアXMODEMやTransItによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。

MSXをより使いこなすための
MSXベーしゅくぶらす

MSXベーしゅくぶらす

価格 6,800円(送料1,400円)

■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニユアル式 ■MSX
MSX2+ ■MSXベーしゅくぶらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。 ■製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

好評
発売中



MSXのための新しい環境を提供する
日本語MSX-DOS2

日本語MSX DOS2 128KB RAM内蔵

価格 12,800円(送料1,000円)

■128KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニユアル式 ■MSX
MSX2以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900 日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、ニニヤマ機ML-G30、ヤマハYS604、I28、CXTM/128、YIS805/128、YIS805/256) ■各ROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ



コミュニケーションの世界を広げる
MSX-TERM

MSX TERM

価格 12,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニユアル式 ■MSX ■日本語MSX-DOS 2対応 ■RS-232C対応 ■パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もししくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

近日
発売予定



■表示価格に、消費税は含まれておりません。

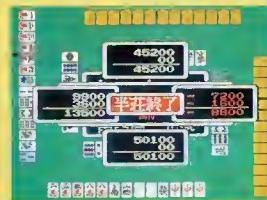
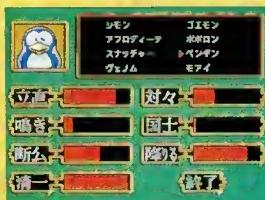
■MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。MSX MSX-DOS、日本語MSX-DOS2、MSXベーしゅくぶらす、MSX-TERMはアスキーの商標です。■DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-Cover.IIなど順次開発中

■カタログ送呈住所:氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部FAN係までハガキでお申込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーフ南青山ビル3Fアスキー営業本部TEL (03) 486-8080 株式会社アスキー

牌の魔術師™

© KONAMI 1989

マージャンはみんなでやるからオモシイ!!
コナミの本格顔合わせ麻雀ゲーム
「牌の魔術師」大好評白熱中!



これがその、昨日
イチコロ三昧てしまつた
噂の「ベンギン雀士」
(チンイツ、ホンイツば)
(かりで根っから単純)



「牌の魔術師」はこんなに素敵! 新機能。

騎士代表 ボボロン
強く、賢く手強い雀士。毎回毎回手が読めない。



表情豊かなユニーク雀士で勝負一発盛り上がる。
シモン、ゴエモン、ボボロン、モアイなど人気のキャラがお相手します。

変態代表 シモン
ムチ打って強気の麻雀。しぶとく、おりない。



ポン! と飛び出す、驚き肉弾音声出力機能。
キャラクターそれぞれの肉声が入って、臨場感たっぷりに賑やかいのです。

盗人代表 ゴエモン
タンヤオ狙ってメンゼン勝負。字牌、端牌大嫌い。



人工知能で性格わるいぜ、の、本格麻雀。
思考ルーチンも採用して対戦するたび強くなる相手に、勝負は燃えてしまう。

鳥国代表 モアイ
ひたすら暗くベンチャン、カンチャン待っている



カモる相手を選べるぞと、対戦相手選択機能。
雀卓を囲む仲間を8人? の中から自由に連れてきてください。

悪人代表 ヴェノム
意外に正統派、リーチがかかると振込みない。



わたしが雀士をつくるのよと、性格設定機能つき。
対戦各キャラの非常にイイ性格をちょちょよいと、いじつてしまおう。

女性代表 アフロディーテ
手は安く、すぐ鳴くくせにドラがからむと恐い。



まだまだ、あるある、ウレシイ機能。
隅々まで見やすく画面補正機能/10種のルール有無設定可能/初心者に親切丁寧、HELP機能/4つのBGMを選曲可能/新10倍カートリッジに対応

雀鬼代表 スナッチャニ
メンゼン狙ってテンパイ即リー。待ち判断なし。



MSX2対応 ROMカートリッジ(VRAM128K)
5,800円 好評発売中

南家

ばつこ点くぎんぐれやうがつてつたな。



夜明けでもまだまだガバベルタバコナミドウ田

ほらみな、モアイもしひれ切らせて寝ちまうだらうが。
きのうのハコ点がかなりこだえているんだよな。
単純な手しか使わねえから力モられちまうんだ。

メンバーなんねえんだぜ。
メンバーむのあー。ツ。ツ。

おせーじ
かくまく

お、すすんだね。

パナソニックなら、
文字でも、がぜん
遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能が
ぐんと充実。ラップトップワープロ(パナコード
U1シリーズ)

(別売コンバータソフト使用)
カタカナ辞書や連文簿・括弧機能、マウスも使える。
豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐんと充実。
画面も31字×1行の大量表示。初心者にやさしい。
初級モードやレッスン機能も内蔵しています。



24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵
のプリンタ FS-PK1 (税込・標準価格34,800円・税抜)

MSX 2+だから自然画に近い
画像で、漢字BASICも搭載。
WXには、さらにFM音源も。
なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機
もびっくりの両面を実現。漢字BASICも搭
載して、プログラムも、つうそ便利になりました。
さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採
用。いろんな音づくりも楽しめます。

MSX 2+は、ゲームの迫力もちがう。

MSX 2+専用ゲームソフト新登場!!



★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「Fスピリッツ 3Dスペシャル」
標準価格5,800円・税別1220円・税抜

★Tb Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるぐるスクロール" "レイドック2"
標準価格5,800円・税別1220円・税抜

内蔵ソフトも、たのしくて便利。
アドレスやオームカードのデータベースソ
フト、AIラベル印字ソフトなど、たのしくて
便利な内蔵ソフトも搭載しています。

AIWX
パナソニック MSX 2+パソコン
FS-AIWX 標準価格69,800円

MSX 2+パソコン、MSX 2+ソフトもお買い上げ
マウスを標準に搭載。コピーコーラクフノクカケ
ラート、マウス用ケーブル、マウス用マウスパッド、
スクロール・ホイールなど、お手頃な価格で販売。
氏名、年齢、性別、購入店名、郵便番号、会員登録
料金100円(税別)MHIカード登録料金100円(税別)
ピックアップ専用 MHIカードはスキミングの高防です。

(フロッピーディスク搭載のMSX 2+標準機、
FS-AIWX 標準価格57,800円も同時発売です。)

本店にて販売しております全商品の価格には消費税
は含まれておらずません。個人の際、商品及びそれに
関連する消耗品についても消費税が付加されます。
ご承知お願いいたします。

Panasonic

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社